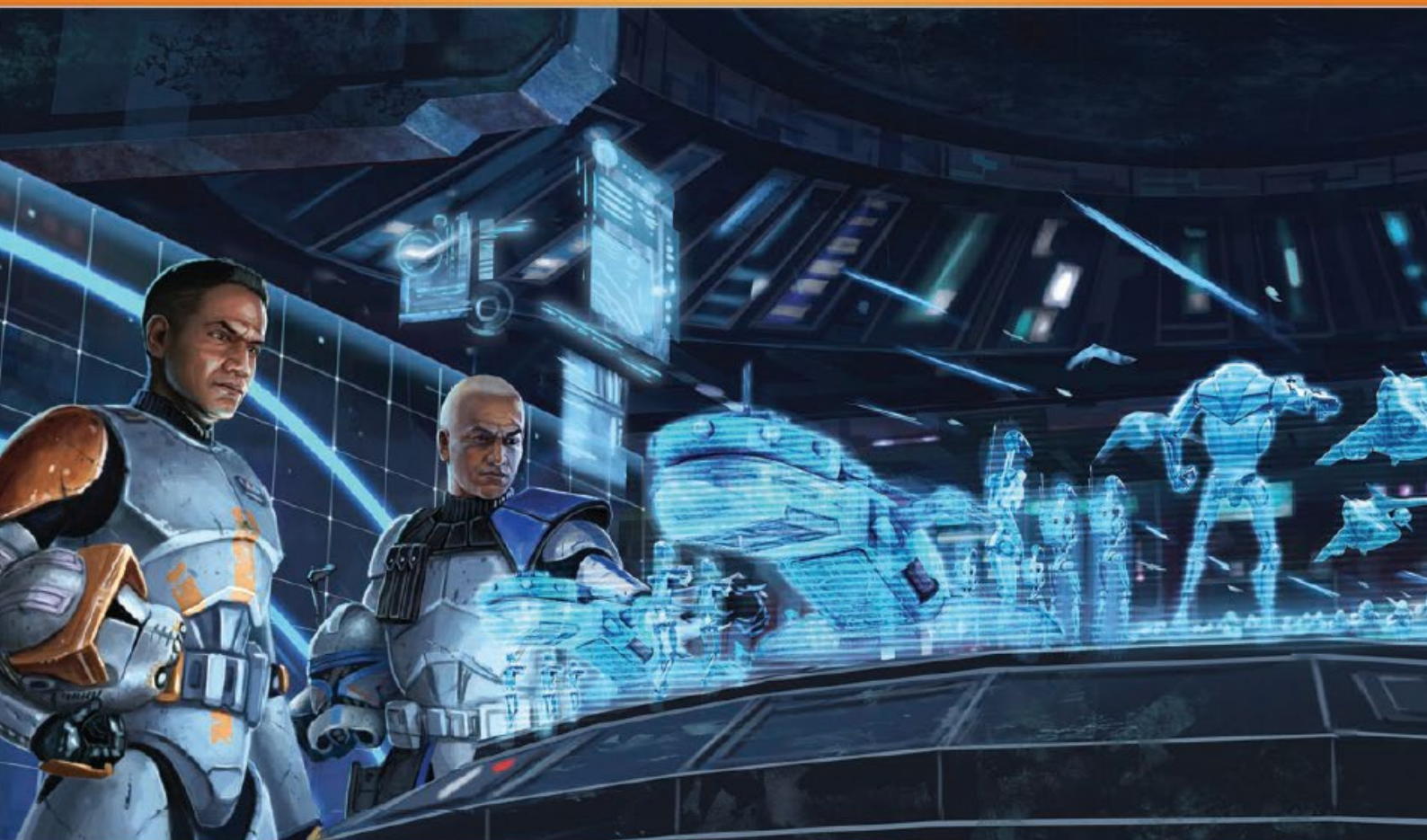


STAR WARS™

LEGION

レギオン

TM



LIVRE DE RÈGLES DE BASE

レギオン 704M3000

TRADUCTION NON OFFICIELLE

VERSION 2.6.1

EFFECTIVE 11.14.2024



CREDIT

ATOMIC MASS GAMES

Lead Game Development: Will Pagani

Game Development Manager: Michael Plummer

Game Development: Andrew Dursum, Ben Ransom, and William Rutan

Managing Producer: Andi Lowe

Associate Producer: Summer Ditona

Editing: Scheherazade Anisi and Stacey Janssen

Proofreading: Seth Rourk

Graphic Design: Ryan Furey, Dan Gerlach, Antonio Monge, Justus Morchauser, et Brianna Winters

Photography: Leah Rosen

Photography Manager: Matt Ferbrache

Graphic Design Director: Jessie Stetson

Cover Art: Mariusz Gandzel

Interior Art: Carlos Justino, Romain Kurdi, et Blake Rottinger

Miniatures Hobby Specialist: Tony Konichek

Concept Artist: Joshua Huy Nguyen

Art Direction: Josh Colón and Preston Stone

Sculpting: Bexley Andrajack, Cory DeVore, David Ferreira, Mike Jones, Evan Kang, Dave Kidd, et Kevin Kircus

Sculpting Coordinator: Mike Jones

Engineering: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Bryan Pierce, Nicholas Smith, et Chris Tiemeyer

Engineering Manager: Kevin Kircus

Sculpting Direction: Evan Kang and Marco Segovia

Organized Play & Event Project Manager: Andrea Wallace

Marketing: Jessa Dressel and Anne Richmond

Director of Marketing: Ross Thompson

Office Manager: Jeremy Button

Product Line Management: Brandon Anderson

Creative Director: Dallas Kemp

VP Creative Development & Strategy: Will Shick

Head of Studio: Simone Elliott

ASMODEE AMÉRIQUE DU NORD

Licensing Coordination: Kira Hartke

Licensing Approvals Manager: Kaitlin Souza

Production Coordination: Emily Frenchik, Estelle Gavin, John Hannasch, Chris Jensen, et Samuel McGrath

Production Engineer: Michael Blomberg

Production Management: Justin Anger and Austin Litzler

Team Leader Publishing Services: Thomas Gallecier

SVP, Lifestyle Games: Bill Altig

EVP Publishing: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

TESTEURS PRINCIPAUX

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

TRADUCTION NON OFFICIELLE

Iron Squadron: Carey, Louys, Nosho7, et Paipito.

© & TM Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être utilisée sans autorisation écrite spécifique. Le nom et le logo d'Atomic Mass Games sont des marques déposées. Atomic Mass Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Les composants réels peuvent varier de ceux indiqués.

TABLE DES MATIERES

MATERIEL	4
APERÇU DU JEU	5
CONCEPT CLE	5
PRIORITÉ DES RÈGLES	5
OBJETS / LE CHAMP DE BATAILLE	5
SOCLES ET CONTACT	5
DÉS	5
UNITÉS	6
CARTES	6
EFFETS DE JEU	6
EFFETS DE CARTE	6
TIMING	6
ANATOMIE D'UNE CARTE	7
CARTES BATAILLE	7
CARTES D'UNITÉ	8
CARTES AMÉLIORATION	9
CARTE DE COMMANDEMENT	9
MOTS-CLÉS	9
PIONS	10
PRISE DE MESURES	11
TERRAIN	12
TERRAINS DISPERSÉS	12
TERRAINS EN ZONE	13
OBSTACLES	13
TERRAINS LIMITANT LE DÉPLACEMENT	13
TERRAINS FOURNISSANT UN COUVERT	14
HAUTEUR DU TERRAIN	14
COUVERT	14
ACTIONS	15
SUPPRESSION	15
SE PRÉPARER À JOUER	16
MISE EN PLACE	16
CRÉER UNE ARMÉE, UNE MAIN DE COMMANDEMENT ET UN DECK DE BATAILLE	16
FACTIONS, CÔTÉ LUMINEUX, CÔTÉ OBSCUR	16
POINTS	16
RANGS ET RESTRICTIONS	16
CARTES D'AMÉLIORATION	16
CRÉATION DE LA MAIN DE COMMANDEMENT	18
CRÉATION DU DECK DE BATAILLE	18
INSTALLER LE CHAMP DE BATAILLE ET PRÉPARER LE MATÉRIEL	18
DÉFINIR ET POSITIONNER LE TERRAIN ...	19
DÉTERMINER LE JOUEUR BLEU	19
ÉTABLIR LA MISSION	19
RÉSoudre LES EFFETS DE MISE EN PLACE	20
SE DÉPLOYER EN POSITIONS PRÉPARÉES	20
PIONS OBJECTIFS	20
GAGNER LA PARTIE	20
MÉCANIQUE DE JEU	21
ÉTAPES D'UN ROUND	21
PHASE DE COMMANDEMENT	21
SÉLECTIONNEZ ET JOUEZ DES CARTES DE COMMANDEMENT	21

RÉSoudre LES EFFETS DE CARTE DE COMMANDEMENT	21
DÉTERMINER LA PRIORITÉ	21
NOMMER LES COMMANDANTS ET DONNER DES ORDRES	22
LA PHASE D'ACTIVATION	22
CHOISIR UNE UNITÉ À ACTIVER OU PASSER	23
ACTIVER UNE UNITÉ	23
SE RALLIER	23
EFFECTUER DES ACTIONS	24
DÉPLACEMENT	24
ATTAQUE	30
SÉQUENCE D'ATTAQUE	30
LIGNE DE VUE	30
BLOQUER LA LIGNE DE VUE	31
ARMES	31
DÉCLARER LE DÉFENSEUR	31
DÉCLARER UN DÉFENSEUR SUPPLÉMENTAIRE	33
LANCER LES DÉS D'ATTAQUE	33
APPLIQUER LES ESQUIVES ET COUVERTS	33
MODIFIER LES DÉS D'ATTAQUE	34
LANCER LES DÉS DE DÉFENSE	34
MODIFIER LES DÉS DE DÉFENSE	34
COMPARER LES RÉSULTATS	34
SUBIR DES BLESSURES ET VAINCRE DES FIGURINES	34
ASSIGNER UN PION SUPPRESSION AU DÉFENSEUR	35
CHOISIR UNE RESERVE D'ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE	35
EN ATTENTE ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI.	
PLACER LE PION ORDRE	37
RÉSoudre LES EFFETS DE FIN DE PHASE D'ACTIVATION	37
LA PHASE FINALE	37
MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE	37
DÉFAUSSER LES CARTES DE COMMANDEMENT	37
RETIRER LES PIONS	37
PROMOUVOIR	38
AVANCER LE COMPTE-TOUR	38
ANNEXE A : SOCLES À ENCOCHES	39
ANNEXE B : TYPES D'UNITÉS	39
VÉHICULES	40
ANNEXE C : MERCENAIRES ET FORCES ARMÉES	41
ANNEXE D : ANATOMIE DES VIEILLES CARTES	41
CARTES D'UNITÉ	41
ANNEXE E : TIMING	43
GLOSSAIRE DES MOTS-CLE	45
MOTS-CLÉ D'UNITÉ	45
SÉQUENCE D'ATTAQUE	45
MOT-CLÉ DES ARMES	58
MOTS-CLÉS DES AMÉLIORATIONS ET CARTES DE COMMANDEMENT	61
JOURNAL DES MISES À JOUR	63

MATERIEL



Carte Unité



Carte d'Alter Ego



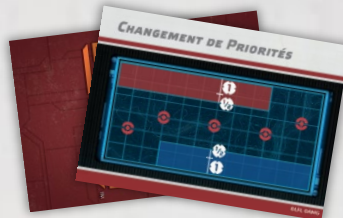
Dés



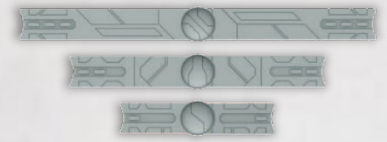
Carte d'amélioration



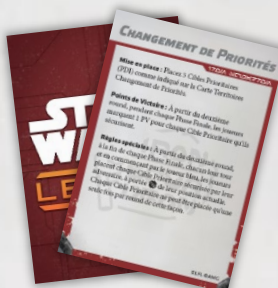
Carte de commandement



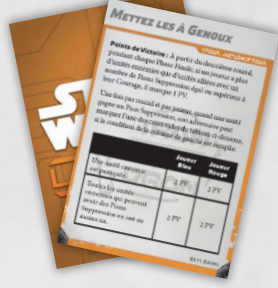
Carte de Terrain



Gabarits de Déplacement



Carte Objectif



Carte Objectif Secondaire



Carte Avantage



Règle de portée



Pion Observation



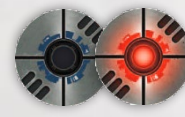
Pion Fumée



Pion Suppression



Pion Panique



Pion Atout



Pion PI



Pion Tour



Pion Incognito



Pion roue



Pion En Attente



Pion Viser



Pion Esquiver



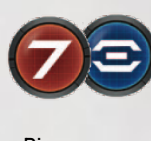
Pion Adrenaline



Pion Dégâts des véhicules



Pion joueur



Pion score



Pion ordre



Pion ION



Pion poison



Pion Immobilisation



Pion Identification d'Unité



Pion Avantage



Pion Bouclier



Pion Charge



Pion de mise en place



Pion Commandant



Pion Blessure



Pion Graffiti



Pion Bane

APERÇU DU JEU

Dans *Star Wars™ : Legion*, les joueurs construisent, peignent et commandent des armées entières des différentes factions de la galaxie *Star Wars*. Chacun de ces personnages est représenté sur la table par une figurine très détaillée. Avant le jeu, les joueurs assemblent et peignent leurs figurines pour créer une armée de personnages de *Star Wars* qui leur est propre. Chaque figurine est accompagnée d'une multitude de règles et de capacités qui permettent aux joueurs d'accomplir leur mission et de remporter la victoire.

CONCEPT CLE

Cette section décrit les concepts fondamentaux qui accompagnent les figurines pour pouvoir jouer.

PRIORITÉ DES RÈGLES

Ce livre de règles contient les règles de base pour *Star Wars : Legion*. Certaines règles spéciales, mots-clés, ou cartes peuvent contredire ces règles de base. Quand c'est le cas, la règle spéciale est prioritaire sur la règle de base décrite dans ce livre de règles.

Certaines règles peuvent affirmer que quelque chose "peut" arriver, alors que d'autres affirment que ce quelque chose "ne peut pas" arriver. Si ces deux règles apparaissent en même temps, le "ne peut pas" l'emporte, et a la priorité sur le "peut".

OBJETS / LE CHAMP DE BATAILLE

Les figurines, les pions, et les terrains sont des objets. La table ou surface sur laquelle est jouée la partie est appelée le champ de bataille.

OBJETS QUI SE CHEVAUCHENT

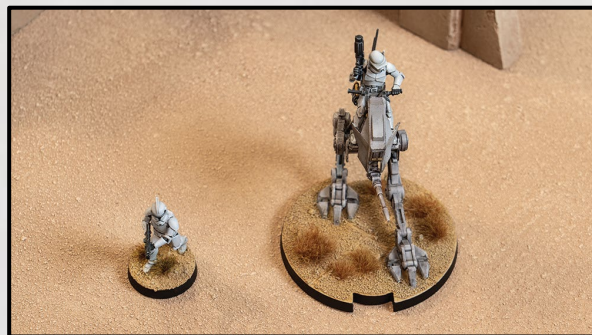
Les objets peuvent se chevaucher seulement de la manière suivante :

- Les terrains peuvent être placés au-dessus les uns des autres mais ne peuvent pas être placés au-dessus des pions et des figurines.
- Les pions qui sont sur le champ de bataille peuvent être placés au-dessus des terrains et au-dessus des autres pions mais ne peuvent pas être placés au-dessus des figurines.
- Les figurines peuvent être placées au-dessus des pions et des terrains, mais ne peuvent pas être placées les unes sur les autres.

SOCLES ET CONTACT

Chaque figurine de *Star Wars : Legion* est présentée sur un socle. Le socle d'une unité dépend du type d'unité : les soldats, y compris les sous-types de soldats (soldats clone, soldats Wookie, soldats droïde, ...) sont sur des petits socles.

Toutes les autres figurines sont sur des socles à encoches de tailles variables.



Beaucoup de règles dans *Star Wars Légion* utilisent le terme "au contact", qui signifie que le socle de la figurine doit toucher ce qui est spécifié par la règle. Cela inclut une autre figurine (contact socle à socle), un élément de terrain, ou encore un pion.

Les figurines ne peuvent pas entrer en contact avec des figurines ennemies, sauf si le chef d'unité possède une arme de corps-à-corps (☒). Si le chef d'unité possède une arme de corps-à-corps, alors il peut se déplacer au contact du socle d'une figurine ennemie pour entamer un corps-à-corps. Pour plus d'informations sur le combat au Corps-à-corps, (voir p.28).

Les objets ne sont pas toujours placés sur des terrains aux surfaces parfaitement planes, et il existe donc des situations où une figurine ne peut pas être placée physiquement en contact, par exemple en raison d'une différence de hauteur entre la position des deux objets. Dans ce genre de situations, les figurines et les objets sont considérés comme étant au contact si les deux conditions suivantes sont remplies : s'il n'y a pas d'espace entre les socles des deux figurines ou de l'objet vu d'au-dessus, sans tenir compte de la différence de hauteur ; et si la distance verticale entre le socle de la figurine et l'objet n'est pas supérieure à la hauteur de la silhouette de l'objet le plus bas. Pour plus d'informations sur les silhouettes (voir p.30).



DÉS

Star Wars : Legion utilise des lancers de dés pour déterminer l'issue des actions que les armées des joueurs entreprennent sur le champ de bataille, le plus souvent pour attaquer et se défendre. *Star Wars : Legion* utilise plusieurs types de dés : trois types pour attaquer et deux types pour défendre. Pour attaquer, les joueurs lancent des dés d'attaque rouges, noirs ou blancs. Pour défendre, ils lancent des dés de défense rouges ou blancs.

Les dés d'attaque ont les symboles suivants : touche (✱), Adrenaline d'Attaque (⚡), Critique (⚡).

Les dés de défense ont les symboles suivants : Blocage (▼), Adrenaline de défense (⚡).

Les faces de dés qui ne portent aucun symbole sont des résultats vierges. Les faces de chaque dé peuvent ainsi être :

✱ : Touche

⚡ : Critique

⚡ : Adrenaline d'attaque

⚡ : Adrenaline de défense

▼ : Blocage

Vierge

- Il y a trois couleurs de dés d'attaque : rouge, blanc et noir. Chaque dé d'attaque est représenté sur les cartes par les icônes suivantes :

Dé d'attaque rouge 

Dé d'attaque blanc 

Dé d'attaque noir 

- Il y a deux couleurs de dés de défense : rouge et blanc. Chaque dé de défense est représenté sur les cartes par les icônes suivantes :

Dé de défense rouge 

Dé de défense blanc 

Les dés utilisés par une unité pour attaquer et défendre sont listés sur sa Carte d'Unité, ou occasionnellement une Carte Amélioration ou une Carte de Commandement.

UNITÉS

Les figurines dans une armée sont organisées en unités qui se déplacent et combattent ensemble. Les règles pour chaque unité de l'armée d'un joueur peuvent être trouvées sur leurs Cartes d'Unités et leurs Cartes Amélioration.

Chaque unité dans *Star Wars : Legion* est dirigée par un chef d'unité qui a une figurine différente et reconnaissable.

Les unités doivent toujours être en cohésion. Pour plus d'informations sur la Cohésion, voir p.23.

ALLIÉ ET ENNEMI

Les règles dans *Star Wars : Legion* utilisent souvent les termes allié et ennemi en se référant à des unités. Les unités contrôlées par un joueur sont des unités alliées de ce joueur. Les unités qu'un joueur ne contrôle pas sont des unités ennemies de ce joueur.

CARTES

Star Wars : Legion utilise plusieurs types de cartes pour présenter les règles des différentes figurines et pour suivre les effets de jeu.

EFFETS DE JEU

Un effet de jeu fait référence à toute instance, occurrence ou déclenchement d'une règle, d'un texte de carte ou effet de carte, d'une capacité d'unité, d'un mot-clé ou d'autres règles spéciales.

EFFETS DE CARTE

Les effets de carte sont tous les effets qui proviennent du texte ou d'une règle présente sur une carte, quelle qu'elle soit. Les Mots-Clés sont des effets de carte. Les Mots-clés se retrouvent dans le Glossaire des Mots-clés p.45.

RAPPEL

Certaines cartes contiennent des textes en italique entre parenthèses désignés sous le nom de rappel. Ces rappels ne sont pas des textes de règles, et sont seulement présents pour rappeler aux joueurs comment la règle ou capacité fonctionne. Pour le texte intégral des règles, les joueurs doivent consulter le Glossaire des Mots-clés (voir p.45).

TIMING

Certaines règles se réfèrent au joueur actif ; le joueur actif est le joueur dont c'est actuellement le tour.

Parfois, plusieurs effets se produiront au même moment. Le joueur avec la priorité résout toujours ses effets en premier. Si aucun joueur n'a la priorité, le joueur bleu résout ses effets en premier. Si un joueur dispose de plusieurs effets qui ont lieu au même moment, il choisit l'ordre dans lequel il résout ces effets.

Parfois un effet a lieu après que quelque chose est résolu, ce qui signifie que l'effet arrive après la fin de la résolution de ce qui l'a déclenché.

ANATOMIE D'UNE CARTE

CARTES BATAILLE

Les Cartes Bataille forment le Paquet Bataille et sont utilisées pendant la phase de Mise en place, durant laquelle les joueurs travaillent de concert pour élaborer la mission qui sera utilisée lors de cette partie. Les Cartes Bataille sont divisées en trois catégories : Les Cartes Objectif qui ont une Carte Territoire associée (Rouge), les Cartes Objectif Secondaire (Jaune) et les Cartes Avantage (Vert).

CARTES OBJECTIF

Les Cartes Objectif sont constituées du titre de la carte, des instructions de mise en place, des règles spéciales et de la manière détaillée dont on marque les Points de Victoire pour cet objectif. Une Carte Objectif est jumelée avec une Carte Territoire qui a le même Titre de Carte.

1

CHANGEMENT DE PRIORITÉS

2

Mise en place : Placez 5 Cibles Prioritaires (PDI) comme indiqué sur la Carte Territoires Changement de Priorités.

3

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Cible Prioritaire qu'ils sécurisent.

4

Règles spéciales : À partir du deuxième round, à la fin de chaque Phase Finale, chacun leur tour et en commençant par le joueur bleu, les joueurs placent chaque Cible Prioritaire sécurisée par leur adversaire, à portée $\frac{1}{2}$ de leur position actuelle. Chaque Cible Prioritaire ne peut être placée qu'une seule fois par round de cette façon.

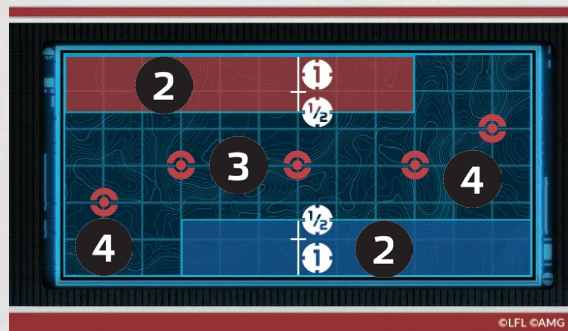
1. **Titre de Carte :** Le titre de cet objectif.
2. **Mise en Place :** Instructions pour mettre en place cet objectif.
3. **Points de Victoire :** Détails pour marquer des Points de Victoire.
4. **Règles Spéciales :** Règles Spéciales associées à cet objectif.

CARTES TERRITOIRE

Les Cartes Territoire délimitent les territoires des joueurs et les positions des objectifs sur une grille. Chaque côté des carrés de la grille représente une $\frac{1}{2}$. Un des territoires va être attribué à chaque joueur pendant la Mise en Place.

1

CHANGEMENT DE PRIORITÉS



1. **Titre de Carte :** Le titre de l'objectif qui est jumelé avec cette Carte Territoire.
2. **Territoire du Joueur :** Les limites où les unités peuvent se déployer.
3. **Territoire Contesté :** La zone du champ de bataille qui ne fait partie d'aucun territoire de joueur.
4. **Placement des PDI :** Montre où placer un PDI sur le champ de bataille pendant la Mise en Place.

CARTES OBJECTIF SECONDAIRE

Les Cartes Objectif Secondaire contiennent des règles additionnelles pour marquer des Points de Victoire.

1

RECONNAISSANCE

2

Mise en place : En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 1 unité alliée. Chaque unité alliée choisie reçoit un Scanner allié (Atout).

3

Points de Victoire : À partir du deuxième round, à la fin de chaque activation d'une unité alliée, si cette unité porte un Scanner et que le chef de cette unité est à $\frac{1}{2}$ et a une ligne de vue sur deux unités ennemies ou plus, le joueur qui la contrôle marque 1 PV. Chaque joueur ne peut marquer qu'un seul PV de cette façon chaque round.

5

Règles spéciales : Toutes les unités gagnent $\frac{1}{2}$ **REVENDIQUER (SCANNER)**. Les unités ne peuvent pas revendiquer de Scanners ennemis. Si une unité alliée porte un Scanner, à la fin de l'activation de cette unité, chaque unité ennemie à $\frac{1}{2}$ et en ligne de vue du Chef d'unité reçoit 1 Pion Surveillance.

METTEZ LES À GENOUX

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, si un joueur a plus d'unités ennemies que d'unités alliées avec un nombre de Pions Suppression égal ou supérieur à leur Courage, il marque 1 PV.

Une fois par round et par joueur, quand une unité gagne un Pion Suppression, son adversaire peut marquer l'une des cases vides du tableau ci-dessous, si la condition de la colonne de gauche est remplie.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
Une unité ennemie est paniquée.	2 PV	2 PV
Toutes les unités ennemies qui peuvent avoir des Pions Suppression en ont au moins un.	2 PV	2 PV

4

1. **Titre de Carte :** Le titre de cet objectif secondaire.
2. **Mise en Place :** Les instructions pour mettre en place cet objectif secondaire.
3. **Marquage :** Les détails pour marquer des Points de Victoire.
4. **Tableau de Marquage :** Certains objectifs secondaires ont un tableau de marquage. Les tableaux de marquage ont une colonne pour le joueur bleu et une colonne pour le joueur rouge. Quand un espace vide dans la colonne d'un joueur est coché, ce joueur marque les PVs notés dessus.
5. **Règles Spéciales :** Les règles spéciales associées à cet objectif secondaire.

CARTES AVANTAGE

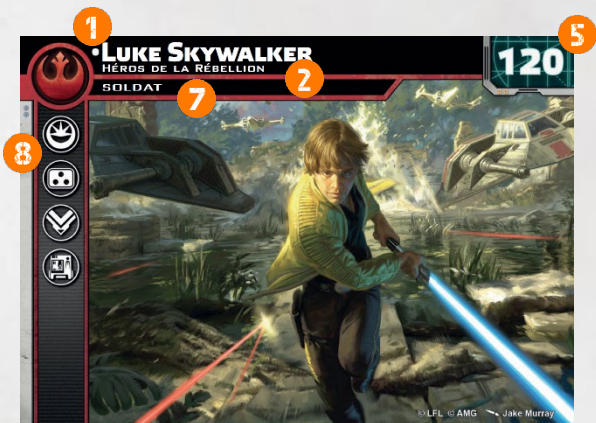
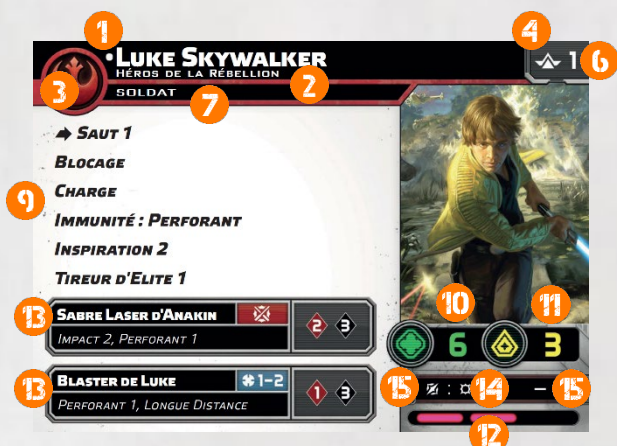
Les Cartes Avantage contiennent les règles spéciales additionnelles qu'un joueur avec cet avantage peut utiliser pendant une partie.



1. **Titre de Carte** : Le titre de cet avantage.
2. **Mise en Place** : Les instructions pour mettre en place cet avantage.
3. **Règles Spéciales** : Les règles spéciales associées à cet avantage.

CARTES D'UNITÉ

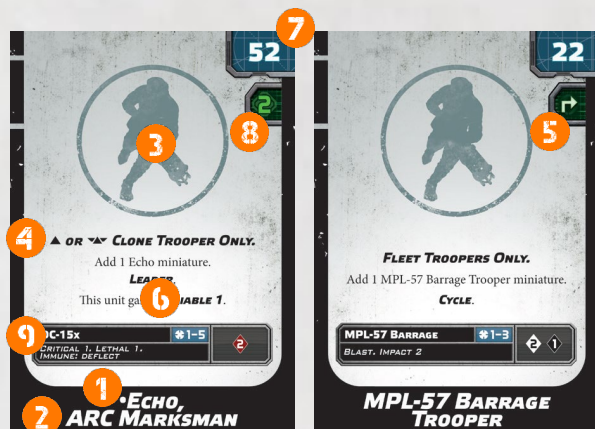
Les Cartes d'Unité indiquent les règles spéciales et les statistiques d'une unité. Chaque unité dans une armée a sa propre carte d'unité, dont un exemple est présenté ci-dessous.



1. **Nom** : Le nom de l'unité.
2. **Sous-titre** : Le sous-titre de l'unité, s'il en a un. Les règles peuvent faire référence à une unité par son sous-titre.
3. **Faction** : La faction de l'unité. Pour plus d'informations sur les factions, voir p. 16.
4. **Rang d'Unité** : Le rang de l'unité. Pour plus d'informations sur les rangs, voir p. 16..
5. **Coût en Points** : Le coût en points de l'unité. Les points sont utilisés dans la Construction d'Armée. Pour plus d'informations sur la Construction d'Armée voir p. 16..
6. **Nombre de figurines** : Le nombre de figurines dans l'unité.
7. **Type d'unité** : le type de l'unité. Pour plus d'informations sur les types d'unités, voir p. 39.
8. **Barre d'amélioration** : Les types d'améliorations, le cas échéant, qui sont disponibles pour l'unité.
9. **Mots-clés d'unité** : les mots-clés de l'unité. Chaque mot-clé d'unité fournit des règles et des capacités spéciales à l'unité. Les mots clés se retrouvent dans le Glossaire des Mots-clés à la page 45.
10. **Seuil de blessure** : Seuil de blessure de l'unité. Il s'agit du nombre maximum de pions de blessure que chaque figurine de l'unité peut avoir avant d'être vaincue.
11. **Valeur de courage** : la valeur de courage de l'unité. Pour plus d'informations sur la Suppression voir p.15.
12. **Vitesse** : la vitesse de l'unité. La vitesse de l'unité indique le gabarit de déplacement le plus long que l'unité puisse utiliser pour se déplacer.
13. **Armes** : les armes de l'unité. Pour plus d'informations sur les armes, les attaques et les réserves de dés, voir p. 31.
14. **Défense** : le type de dés de défense que l'unité utilise lors de la défense contre les attaques. Pour plus d'informations sur le lancer des dés de défense, voir p. 34.
15. **Fenêtre de conversion des adrénalines** : le résultat de la conversion des adrénalines de l'unité. Pour plus d'informations sur les résultats d'adrénalines, voir p. 33-34.

CARTES AMÉLIORATION

Les Cartes Amélioration peuvent être ajoutées aux unités et leur donner des règles et/ou des figurines supplémentaires. Les parties d'une Carte Amélioration sont indiquées ci-dessous.



- Titre de la carte :** Le titre de l'amélioration.
- Sous-titre :** Le sous-titre de l'amélioration, si elle en a un. Le sous-titre d'une amélioration est séparé du titre de sa carte par une virgule. Les règles peuvent faire référence à une amélioration par son sous-titre.
- Type d'amélioration :** le type d'amélioration.
- Restriction :** Les restrictions sur quelles unités peuvent prendre l'amélioration, si il y en a. Les restrictions peuvent inclure le nom, le rang, le type ou la faction d'une unité.
- Incliner/Épuiser :** Certaines Cartes Amélioration nécessitent que la carte soit Inclinée ou Épuisée. Voir la page 17 pour plus d'informations sur incliner ou épuiser.
- Effet :** effet de l'amélioration.
- Coût en Points :** Le coût en points de l'amélioration.
- Seuil de blessure :** Le seuil de blessure d'une figurine ajoutée à l'unité avec cette amélioration. Parfois ces figurines ont un seuil de blessure différent de celui du reste de l'unité. Si aucun seuil de blessure n'est spécifié, les figurines supplémentaires ajoutées avec l'amélioration ont le même seuil de blessure que l'unité à laquelle elle est ajoutée.
- Arme :** Certaines Cartes Amélioration ajoutent des armes qui peuvent être utilisées par l'unité. La carte montre alors la portée de cette arme, et les dés que cette arme ajoute à la réserve d'attaque. Pour plus d'informations sur les Armes, les Attaques, et les Réserves d'Attaque, voir page 31.

CARTE DE COMMANDEMENT

Les Cartes de Commandement forment la Main de Commandement d'un joueur et sont utilisées dans la Phase de Commandement pour déterminer la priorité, Donner des ordres aux unités, et déclencher de puissants effets de jeu.



- Titre de la carte :** Le titre de la Carte de Commandement.
- Points lumineux :** Le nombre de points lumineux qu'une Carte de Commandement possède. Les points lumineux sont utilisés dans la Construction d'Armée et servent à déterminer quel joueur a la priorité à chaque round.
- Restriction :** Certaines Cartes de Commandement sont restreintes à un certain Commandant, certaines Factions, Unités ou Forces Armées, s'il y en a.
- Ordres :** Le nombre et le type d'unités auxquels le Commandant nommé peut donner des ordres avec cette carte.
- Effet :** L'effet de la Carte de Commandement.
- Armes :** Certaines Cartes de Commandement permettent aux figurines d'utiliser une arme décrite sur la Carte de Commandement.

MOTS-CLÉS

Les mots en gras sont des règles spéciales appelées Mots-Clés. Il y a quatre types de Mots-Clés : Commandement, Unité, Amélioration et Arme. Leurs textes complets de règles sont écrits dans le Glossaire des Mots-Clés au lieu d'être écrits entièrement sur chaque carte. Les Mots-Clés se retrouvent dans le Glossaire des Mots-clés à la p.45.

MOTS-CLÉS X

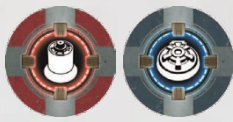
Certains mots-clés ont une valeur numérique, présentée en X dans le Glossaire des Mots-clés. Ces mots clés s'additionnent entre eux, et peuvent être de tous les types de mots-clés. Si une unité gagne plusieurs fois le même mot-clé possédant une valeur numérique, ces valeurs sont additionnées. De même si une unité ajoute plusieurs fois le même mot clé d'arme avec une valeur numérique à la même réserve d'attaque, ces valeurs sont additionnées.

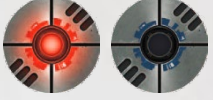
Par exemple, les Stormtroopers sont dotés du Mot-Clé Précis 1 sur leur Carte d'Unité. S'ils équipent l'amélioration d'équipement Lunettes de Visée, qui leur donne Précis 1 à nouveau, alors ils seront, au final, dotés de Précis 2. (voir p.45).

PIONS

Star Wars : Legion utilise une grande variété de Pions pour suivre les effets de jeu et les règles. Ci-dessous se trouve une liste de tous les différents types de pions et un résumé de leurs effets.

Pion	Règles
Viser 	Utilisé pendant une attaque pour relancer jusqu'à deux dés d'attaque. Les pions Viser sont des pions verts.
Esquiver 	Utilisé pendant une défense pour annuler des résultats touche. Les Pions Esquive sont des pions verts.
Adrénaline 	Utilisé pendant une attaque ou une défense pour convertir des résultats adrénaline en touches ou blocages. Les pions Adrénaline sont des pions verts.
En Attente 	Utilisés pour Attaquer ou Se Déplacer après qu'un ennemi Effectue une Action.
Observation 	Utilisé pendant une attaque pour relancer un seul dé d'attaque.
Fumée 	Améliore le couvert des unités proches.
Suppression 	Utilisé pour suivre la quantité de suppression sur une unité.
Panique 	Utilisé pour suivre quelles unités sont paniquées.
Blessure 	Utilisé pour suivre le nombre de blessures qu'une figurine a subi.

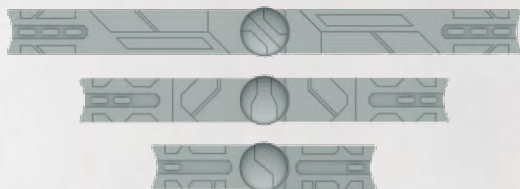
Dégâts des véhicules 	Utilisé pour suivre les avaries subies par un véhicule qui a subi des dégâts significatifs.
Ordre 	Utilisé pendant la Phase de Commandement pour Donner des Ordres aux unités et Former la Réserve d'Ordres. Utilisé pendant la phase d'Activation pour suivre quelles unités ont été activées.
Commandant 	Utilisé pour indiquer qui est le Commandant actif et quand un commandant est promu sur le Champ de Bataille.
Ion 	Utilisé pour suivre les effets du mot-clé Ion.
Poison 	Utilisé pour suivre les effets du mot-clé Poison.
Immobilisation 	Utilisé pour suivre les effets du mot-clé Immobilisation.
Bouclier 	Utilisé pour suivre les effets du mot-clé Bouclier.
Charge 	Utilisé par certaines Cartes Amélioration ou Cartes de Commandement, en conjonction avec le mot-clé Armer.
Mode roue 	Utilisé pour suivre les effets du mot-clé Mode Roue.
Incognito 	Utilisé pour suivre les effets du mot-clé Incognito.

Bane 	Utilisé par Cad Bane et ses Cartes de Commandement.
Graffiti 	Utilisé par Sabine Wren et ses Cartes de Commandement.
Point d'intérêt 	Un pion de 2 pouces utilisé pour marquer l'emplacement des objectifs point d'intérêt sur le champ de bataille.
Atout 	Un pion de 1 pouce utilisé pour représenter les objectifs atout.
Avantage 	Un pion de 1 pouce utilisé pour représenter les effets des cartes Avantage. Ils sont également utilisés pour former la réserve de pions passer.

PRISE DE MESURES

Star Wars : Légion utilise deux outils de mesure différents : le Gabarit de Déplacement et la Réglette de Portée. Toute distance qui doit être mesurée peut l'être à tout instant, mais les joueurs doivent n'utiliser qu'un seul Gabarit de Déplacement et une Réglette de Portée à la fois.

Il existe trois Gabarits de Déplacement, du plus court au plus long : celui de la vitesse-1, celui de la vitesse-2, celui de la vitesse-3.



GABARITS DE DÉPLACEMENT



RÈGLE DE PORTÉE



GABARIT DE DEMI-PORTÉE

Une réglette de portée peut être constituée d'un nombre quelconque de segments de 6 pouces connectés ainsi que d'un gabarit de demi-portée de 3 pouces

☒ : Corps à corps

1/2 : Demi-portée

1 : Portée 1

2 : Portée 2

3 : Portée 3

4 : Portée 4

5 : Portée 5

⊕ : Au delà de la Portée 5

AIRE DE PORTÉE

Les icônes de portée qui sont jaunes indiquent qu'il s'agit d'armes à effet de zone. Pour obtenir les règles complètes sur les armes à effet de zone, voir les armes à effet de zone dans le glossaire des mots clés.

Parfois l'indication de la portée est composée de deux chiffres ; auquel cas le premier représente la portée minimale de l'arme et le second sa portée maximale. La présence d'un seul chiffre indique la portée maximale.



La portée qui sépare deux objets est toujours mesurée sur la plus courte distance entre eux. Pour cela, prendre la réglette de portée et la placer à plat sur le champ de bataille de façon à ce qu'une extrémité touche l'objet à partir duquel la portée doit être mesurée. Puis ajouter des segments de réglette jusqu'à dépasser la distance entre les deux objets. Le dernier segment de réglette dans lequel se situe l'objet visé indique la portée entre les deux objets. Quand il s'agit de mesurer une portée à partir ou vers une figurine, ne tenir compte que du socle et pas de la figurine en elle-même.



La portée de corps-à-corps n'implique aucunement l'utilisation de la réglette de portée : deux figurines sont aux corps-à-corps si leurs socles sont simplement en contact. Pour plus d'informations sur le corps à corps, voir p. 28.

PORTÉE HORIZONTALE

Toutes les mesures de portée entre deux objets ne se prennent qu'à l'horizontale et ne tiennent aucun compte des éventuelles distances verticales. Ainsi, une réglette de portée se pose toujours à plat sur le champ de bataille ou est tenue en l'air à l'horizontale si un terrain ou une figurine l'empêche.



À, INTEGRALEMENT À, AU-DELÀ

Certaines capacités nécessitent que deux objets soient situés à, intégralement à ou au-delà d'une certaine distance entre eux.

Un objet est "à" portée d'un autre dès lors que n'importe quelle portion de celui-ci se situe à l'intérieur de la portée spécifiée. Pour qu'une unité soit à portée, il suffit qu'une seule de ses figurines le soit. Un objet est toujours à portée de lui-même.

Un objet est "intégralement à" portée d'un autre s'il se situe entièrement à l'intérieur de la portée spécifiée. Pour qu'une unité soit intégralement à portée d'un objet, toutes ses figurines doivent l'être également. Une unité "intégralement à" portée d'un objet est aussi "à" portée de celui-ci.

Un objet est "au-delà" de la portée d'un autre s'il se situe entièrement à l'extérieur de la portée spécifiée. Pour qu'une unité soit au-delà de la portée d'un objet, toutes ses figurines doivent l'être également.

EXEMPLE : À, INTEGRALEMENT À, AU-DELÀ



L'unité de Soldats Clones se situe à la portée ❶ d'Obi-Wan Kenobi puisqu'au moins une de ses figurines a son socle partiellement à l'intérieur du premier segment de la règle de portée. Le TL-TT est intégralement à la portée ❶ d'Obi-Wan Kenobi puisque son socle est entièrement à l'intérieur du premier segment de la règle de portée. L'unité de Droïdes B1 est au-delà de la portée ❶ d'Obi-Wan Kenobi puisque toutes ses figurines se situent entièrement à l'extérieur du premier segment de la règle de portée.

UNITÉS NON DÉPLOYÉES

Si une unité n'est pas sur le champ de bataille parce qu'elle n'a pas encore été déployée, elle est donc non déployée. Une unité non déployée est considérée comme étant à portée et en ligne de vue de toute autre unité alliée non déployée ; de même qu'elle est considérée comme étant au-delà de la portée et hors ligne de vue de toute unité ennemie, déployée ou non.

TERRAIN

Les éléments de décor qui composent le champ de bataille sont des Terrains. Ces terrains ne servent pas seulement à embellir la table, ils ont surtout un impact considérable sur le déroulement de la bataille et les capacités des armées qui s'y affrontent. Les joueurs doivent toujours convenir des propriétés des terrains avant de commencer la partie. Il existe trois types de terrains : terrains dispersés, terrains en zone et obstacles.

TERRAINS DISPERSÉS

Les terrains dispersés représentent les petits décors tels que des caisses, des plantes ou des lampadaires. Il appartient aux joueurs de déterminer la hauteur, les règles spéciales et le type de couvert que ces terrains dispersés fournissent.

BARRICADES

Les barricades sont un type particulier de terrain dispersé que l'on trouve dans les boîtes de base du jeu et leurs extensions. Elles sont du terrain découvert et fournissent un couvert lourd aux unités de Soldats non-Créatures.

Les barricades ne peuvent pas être placées par-dessus des pions Objectif ou Avantage ni leur servir de support. Aucune figurine de Soldat ne peut finir son déplacement sur une barricade, même partiellement.



TERRAINS EN ZONE

Certains éléments de terrain consistent en une zone délimitée contenant divers décors, telle qu'une forêt, un cratère, des ruines ou un amas de débris. Les décors individuels à l'intérieur de la zone sont sans importance, seule compte la délimitation.

Pour déterminer le volume d'un terrain en zone, il suffit d'imaginer une silhouette qui s'élève du bas de l'élément de terrain jusqu'à son point le plus haut, et cela à la même hauteur sur toute la surface délimitée. L'entière de ce volume constitue le terrain en zone. Il appartient aux joueurs de déterminer la hauteur, les règles spéciales et le type de couvert que ces terrains en zone fournissent.



OBSTACLES

Les obstacles représentent de grands éléments de terrain tels que des immeubles, des falaises ou des grands murs. Quand une figurine de Soldat souhaite se déplacer au-delà ou sur un obstacle, elle peut avoir à effectuer une Escalade selon la hauteur du décor.

TERRAINS LIMITANT LE DÉPLACEMENT

En plus de leur type (dispersé, en zone ou obstacle), les terrains sont aussi découverts, difficiles ou infranchissables.

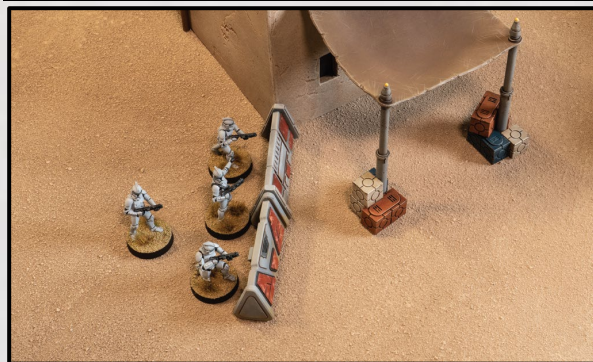
Les terrains découverts représentent les endroits du champ de bataille qui sont faciles à franchir et libres d'obstacles ou d'obstructions en tous genres. Les zones dégagées, les lampadaires, l'herbe haute ou les étendues de sable en sont des exemples. Les terrains découverts ne restreignent pas le déplacement des unités.

Les terrains difficiles limitent le déplacement des unités sans l'empêcher complètement. Les cratères, les ruines, les forêts, les tas de débris et les marais en sont des exemples. Les terrains difficiles réduisent la vitesse maximale des unités qui les traversent de 1 j' jusqu'à un minimum de 1.

Les terrains infranchissables empêchent complètement tout déplacement. Les figurines ne peuvent pas traverser ou finir leur déplacement sur un terrain infranchissable, à moins d'avoir une règle spéciale qui les y autorise explicitement.

Certains décors complexes peuvent être constitués de plusieurs sections qui relèvent chacune d'un type de terrain différent. Par exemple, les murs d'un obstacle peuvent être infranchissables alors qu'une porte et des fenêtres sont des terrains découverts. Les joueurs doivent discuter et décider de tout le détail des terrains avant le début de la partie.

EXEMPLE : DIFFÉRENTS TYPES DE TERRAIN



Une unité de Soldats Clones se prépare à se déplacer. Le champ de bataille et les barricades sont du terrain découvert et ne les ralentiront donc pas. Un immeuble est un terrain infranchissable qu'elle ne pourra pas traverser à moins d'avoir une règle spéciale qui leur permette de le faire.

TENIR SUR UN TERRAIN

Quand une figurine de Soldat monte sur un obstacle, son socle doit complètement reposer sur ce terrain. Elle ne peut pas finir son déplacement ni être placée sur un obstacle si son socle chevauche partiellement le terrain ou s'il dépasse du bord. Même interdiction pour le déploiement.

EXEMPLE : TENIR SUR UN TERRAIN



Lorsqu'une figurine est placée sur un obstacle, son socle ne doit pas dépasser du bord de cet obstacle. Ici, des Soldats Clones sont positionnés sur un balcon mais deux d'entre eux ne le chevauchent que partiellement ; c'est pourquoi ils ne peuvent pas rester ainsi et doivent être replacés de telle manière que leur socle se pose complètement sur le terrain, à l'image des deux autres Clones.

TERRAINS FOURNISSANT UN COUVERT

Les éléments de terrain présentent comme intérêt essentiel de bloquer les lignes de vue entre les figurines et de leur procurer du couvert. Les terrains offrent du couvert léger, du couvert lourd ou pas de couvert du tout. Le type de couvert fourni par tel ou tel terrain est le fruit d'une décision consensuelle de la part des joueurs. La répartition des différents niveaux de couvert sur le champ de bataille doit être tranchée avant le début de la partie.

HAUTEUR DU TERRAIN

Chaque élément de terrain possède une hauteur fixe. Pour la mesurer, prendre la règlette de portée, poser une de ses extrémités au bas du terrain et la dresser verticalement. Ajouter ensuite des segments de règlette jusqu'à dépasser le haut du décor ; le dernier segment de règlette ajouté indique la valeur de la hauteur du terrain.

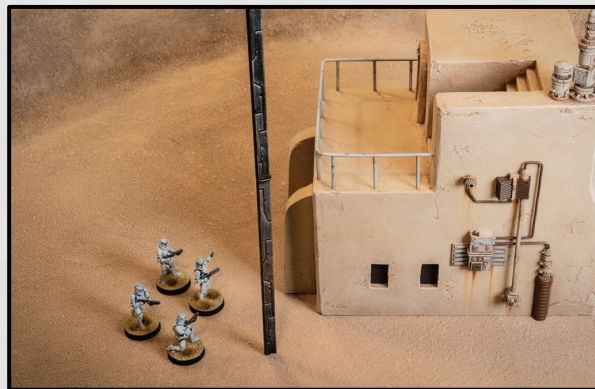
Certains terrains sont composés de plusieurs parties s'élevant à des hauteurs différentes. Quand une unité se déplace ou escalade d'une hauteur à une autre, mesurer la hauteur de destination et lui soustraire la hauteur du point de départ.

EXEMPLE : MESURER LA HAUTEUR



Sarah veut mesurer la hauteur de ce bâtiment pour déterminer comment il impactera le déplacement de ses Soldats Clones. Pour cela, elle prend la règlette de portée et la tient verticalement, posée sur le champ de bataille. Étant donné que le toit du bâtiment se situe dans ce premier segment de règlette, on considère que la hauteur de ce bâtiment est de 1.

Plus tard dans la partie, elle mesure la hauteur d'un autre bâtiment. Sauf que ce bâtiment contient plusieurs parties à des hauteurs différentes. Le premier toit s'élève au niveau de la première règlette de portée, il est donc à hauteur 1. Quant au second toit du même bâtiment, il est au niveau du deuxième segment de règlette et se situe donc à hauteur 2.



Pour déterminer de quelle manière ce bâtiment affecte le déplacement de ses Soldats Clones, Sarah ne prend en compte que le toit vers lequel ils se déplacent. Ils peuvent effectuer une Escalade pour aller sur le toit de hauteur 1 mais ne sont pas capables d'aller directement au toit à hauteur 2 depuis le champ de bataille. S'ils commencent leur déplacement depuis le toit à hauteur 1, ils pourront alors effectuer une seconde Escalade pour atteindre la zone située à hauteur 2.

LA RÈGLE D'OR DES TERRAINS

En fin de compte, le type et les règles de tous les terrains restent une décision libre convenue par les joueurs avant le début de la partie.

COUVERT



Le couvert aide les figurines à se défendre contre les attaques. Il en existe trois catégories : couvert léger, couvert lourd et aucun couvert. Le niveau du couvert est déterminé pendant la Séquence d'Attaque, sachant que certaines règles spéciales peuvent aussi conférer à une unité une valeur de couvert qui peut être augmentée ou réduite. Le couvert lourd a une valeur de 2, le couvert léger une valeur de 1, et l'absence de couvert une valeur de 0. La valeur du couvert dont profite une unité ne peut en aucun cas dépasser 2. Les effets qui augmentent le niveau de couvert sont résolus avant les effets qui le diminuent.

Pour plus d'informations sur la détermination du couvert, voir p. 33.

ACTIONS

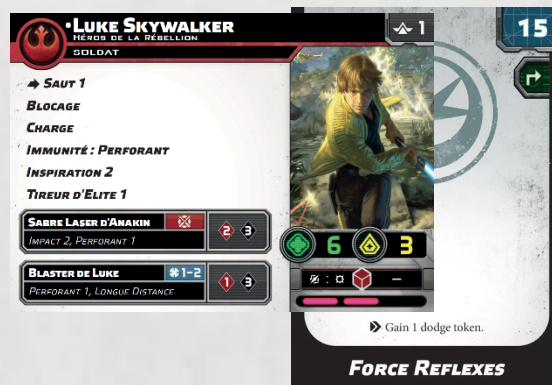
Les Actions sont la façon dont les unités se déplacent et combattent sur le champ de bataille. Toute unité peut effectuer deux actions durant son activation. Les actions suivantes sont accessibles à toutes les unités :

- Viser : L'unité gagne un pion Viser, qui lui permettra de relancer des dés quand elle attaquera.
- Attaque : L'unité attaque avec ses armes.
- Esquive : L'unité gagne un pion Esquive, qui lui permettra d'annuler des résultats lorsqu'elle se défendra.
- Action de carte ➡ : L'unité effectue une action listée sur sa Carte d'Unité ou sur une de ses Cartes Amélioration. Les actions de carte ont l'icône ➡. Une unité peut effectuer plusieurs actions de carte du moment qu'elles sont différentes. Une action de carte dotée de l'icône ➡ ➡ nécessite l'utilisation de deux actions pour être effectuée.
- Action gratuite de carte gratuite ➤ : L'unité effectue une action listée sur sa Carte d'Unité ou sur une de ses Cartes Amélioration. Les actions gratuites de carte gratuites ne coûtent aucune action. Elles ont l'icône ➤. Une unité peut effectuer plusieurs de ces actions du moment qu'elles sont différentes. Toute unité ne peut en effectuer que pendant l'étape Effectuer des Actions, et elle ne peut les effectuer qu'une fois chacune par activation. Les actions gratuites de carte gratuites ne permettent pas à une unité d'effectuer une même action deux fois par activation, à l'exception de l'action Se Déplacer.
- Se Déplacer : L'unité se déplace.
- Attendre : L'unité gagne un pion En Attente, qui lui permettra d'effectuer certaines actions en réaction à l'activation d'une unité ennemie.
- Récupérer : L'unité retire autant de pions Suppression qu'elle le souhaite et redresse autant de ses Cartes Amélioration qu'elle le souhaite

EXEMPLE : ACTIONS DE CARTE ET ACTIONS GRATUITES



Luke Skywalker possède l'action de carte ➡ SAUT 1 sur sa Carte d'Unité. Durant son activation, il peut dépenser l'une de ses deux actions pour effectuer l'action Saut.



Luke s'est en plus équipé de la Carte Amélioration Réflexes de la Force. Une fois par activation, il peut donc incliner cette carte en tant qu'action gratuite pour gagner un pion Esquive. Ceci ne coûtera aucune des deux actions qui lui sont attribuées par activation, mais il ne peut effectuer cette action gratuite qu'à un moment où il est en capacité de pouvoir en effectuer normalement. Cette unité comme toute autre peut effectuer n'importe quel nombre d'actions gratuites différentes durant son activation.

SUPPRESSION

La Suppression représente le moral et l'endurance au combat d'une unité : plus elle cumule de suppression, moins elle est efficace sur le champ de bataille. La suppression est quantifiée durant la partie par des pions Suppression. Les Véhicules ne reçoivent jamais de pions Suppression.



PIONS SUPPRESSION



Les unités de Soldats sont dotées d'une valeur de Courage sur leur Carte d'Unité. Lorsqu'une unité cumule un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à sa valeur de Courage, elle est considérée comme Démoralisée. Lorsqu'une unité cumule un nombre de pions Suppression supérieur ou égal au double de sa valeur de Courage, elle est considérée comme Paniquée. Une unité Démoralisée dispose d'une action de moins par activation, tandis qu'une unité Paniquée subit des effets plus graves. Pour plus d'informations sur les effets de la suppression, voir pg. 24

SE PRÉPARER À JOUER

MISE EN PLACE

Le processus de préparation d'une partie de *Star Wars : Legion* s'appelle la Mise en Place. Elle se déroule dans l'ordre suivant :

1. Créer une armée, une Main de Commandement et un Deck de Bataille
2. Installer le champ de bataille et le matériel de jeu
3. Définir les terrains
4. Placer les terrains
5. Déterminer le joueur bleu
6. Établir une mission
7. Résoudre les effets de Mise en Place
8. Déployer les unités en Position Avancée

CRÉER UNE ARMÉE, UNE MAIN DE COMMANDEMENT ET UN DECK DE BATAILLE

Avant que la partie ne commence, chaque joueur construit son armée en utilisant les figurines *Star Wars : Legion* de sa collection. En plus de leurs figurines, ils préparent en même temps leur Main de Commandement, leur Deck de Bataille ainsi que les Cartes d'Unité et Cartes Amélioration de leurs unités.

FACTIONS, CÔTÉ LUMINEUX, CÔTÉ OBSCUR

Les unités *Star Wars : Legion* sont regroupées en factions : l'Empire Galactique (Empire), l'Alliance Rebelle (Rebelle), l'Alliance Séparatiste (Séparatiste) et la République Galactique (République). La faction d'une unité est indiquée par une icône dans le coin supérieur gauche des Cartes d'Unité. Toutes les unités d'une armée doivent appartenir à la même faction, sauf indication contraire d'après une règle spéciale.

Il arrive que certaines règles mentionnent un Côté Lumineux ou un Côté Obscur. L'Alliance Rebelle et la République Galactique sont du Côté Lumineux, l'Empire Galactique et l'Alliance Séparatiste sont du Côté Obscur. Les autres armées qui ne relèveraient pas de ces factions précisent dans leurs règles de quel côté elles sont.

POINTS

Chaque armée est composée d'un ensemble de figurines organisées en unités. Ces unités peuvent également être équipées et personnalisées avec des Cartes Amélioration. Chaque unité et amélioration ont un coût en points indiqué sur la carte correspondante. Le coût total en points de toutes les unités et améliorations d'une armée ne peut pas dépasser 1000 points. Une liste mise à jour contenant les points pour toutes les cartes d'unité et amélioration peut être trouvée sur <https://www.atomicmassgames.com/swlegiondocs/>.

RANGS ET RESTRICTIONS

Chaque unité dans *Star Wars : Legion* dispose d'un rang d'unité. Lors de la création d'une armée, un joueur est limité sur le nombre d'unités de chaque rang qu'il peut recruter ; ces restrictions sont les suivantes :



Commandant : 1-2 unités.



Agent : 0-2 unités.



Troupes : 3-6 unités.



Forces Spéciales : 0-3 unités.



Soutien : 0-3 unités.



Lourd : 0-2 unités.

CARTES D'AMÉLIORATION

Les Cartes d'Amélioration contiennent des règles supplémentaires qui peuvent être équipées par les unités pendant la Construction d'Armée. Les améliorations varient entre les figurines, les armes, l'équipement ou même l'entraînement ou la programmation supplémentaires.

Les types d'améliorations disponibles qu'une unité peut équiper sont affichés sur la barre d'amélioration de l'unité.

Les types d'améliorations sont les suivants:



Arme lourde



Communications



Personnel



Pilote



Force



Entraînement



Commandement



Générateur



Point d'accroche



Armement



Équipement



Équipage



Grenades



Artillerie



Programmation



Chef d'escouade

Pour chaque icône de la barre d'amélioration de l'unité, l'unité peut équiper une carte d'amélioration avec une icône correspondante. Les points indiqués sur la carte d'amélioration sont comptabilisés pour atteindre le total de points de l'armée. Une unité ne peut pas équiper deux fois la même carte d'amélioration. Certaines Cartes d'amélioration ont des restrictions sur les unités pouvant les équiper. Toutes les restrictions pour une carte d'amélioration sont répertoriées sur la carte.

Les cartes avec les icônes , , ou  ajoutent une figurine armée avec l'arme affichée sur la carte d'amélioration à l'unité en plus des armes sur la carte d'unité. Seule la figurine ajoutée à l'unité par la carte d'amélioration peut utiliser l'arme sur la carte d'amélioration.

Les cartes avec les icônes , , , , , ou  ajoutent une arme supplémentaire, comme le montre la carte d'amélioration. N'importe quelle figurine dans une unité avec une carte d'amélioration , ,  ou  peuvent utiliser l'arme sur la carte d'amélioration. Une seule figurine peut utiliser l'arme sur une carte d'amélioration  par séquence d'attaque.

INCLINER ET ÉPUISER

La plupart des cartes d'amélioration procurent un effet permanent de jeu, mais certaines cartes doivent être inclinées ou épuisées après avoir été utilisées. Une carte qui doit être inclinée ou épuisée après utilisation affiche l'icône incliner ou épuiser sur la carte. Les cartes qui s'Inclinent ou s'Épuisent commencent la partie prêtes à l'emploi et redressées, et seules les cartes redressées peuvent être inclinées ou épuisées.



Lorsqu'une carte est Inclinée, pivotez la carte de 90° vers la droite de manière à ce qu'elle soit de côté. Les cartes Inclénées ne peuvent plus être utilisées tant qu'elles ne sont pas redressées.

Lorsqu'une carte est épuisée, retournez la carte de 180° de manière à ce qu'elle soit à l'envers. Une fois qu'une carte est épuisée, elle ne peut pas être utilisée pour le reste du jeu. Une fois qu'elle est épuisée, cette carte ne peut plus être utilisée, et ne peut pas être redressée.

Après avoir ajouté l'arme d'une carte d'amélioration à Incliner ou à Épuiser à la réserve d'attaque, Incliner ou Épuiser la carte d'amélioration. Si l'arme de la carte à incliner ou à épuiser est un , alors chaque figurine de l'unité peut choisir d'ajouter l'arme à la réserve d'attaque.

Les icônes  et  indiquent qu'une carte d'amélioration est épuisée après que cette action ou cette action gratuite soit résolue.

Lorsqu'une unité récupère, elle redresse toutes ses cartes inclinées. Lorsqu'une carte est redressée, pivoter la carte de 90° vers la gauche de manière à ce qu'elle retourne à sa position initiale. La carte n'est alors plus Inclinée.

EXEMPLE : INCLINER ET ÉPUISER



L'unité de soldat de la flotte ajoute l'arme de soldat avec MPL-57 de barrage à une réserve d'attaque, inclinant la carte une fois les dés ajoutés. Cette arme ne peut plus être ajoutée à une réserve d'attaque avant d'être redressée.



Luke Skywalker épuise Pointe de Vitesse pour augmenter sa vitesse. La carte est épuisée et ne pourra plus être réutilisée pour le reste de la partie.

UNIQUE ET LIMITÉ

Certaines unités et améliorations représentent des personnages, des armes ou des équipements spécifiques. Les cartes uniques ou limitées sont identifiées par un nombre de points (•) devant leur nom. Les cartes uniques ont un point et les cartes limitées ont plus d'un point. Le nombre de points indique le nombre maximum de cartes uniques et limitées qu'un joueur peut jouer qui partagent le même nom. Cette restriction s'applique également aux différents types de cartes. Par exemple, si un nom a deux points devant lui, le joueur pourrait mettre deux unités avec ce nom, deux améliorations avec ce nom, une carte d'unité et une amélioration avec ce nom, etc.



•ECHO,
ARC MARKSMAN

VAINCRE DES FIGURINES ÉQUIPÉES DE CARTES AMÉLIORATION ET DÉFAUSSER LES CARTES D'AMÉLIORATION

Lorsque **toutes** les figurines ajoutées par une Carte d'amélioration sont vaincues, l'unité à laquelle elles étaient ajoutée ne peut plus utiliser ou bénéficier des règles indiquées sur la carte, à l'exception des icônes d'amélioration additionnelles qui peuvent être indiquées sur cette carte.

Si une Carte Amélioration qui ajoute une figurine est défaussée, mais que **les figurines** ne sont pas vaincues, **les figurines** ne sont pas retirées, mais l'unité ne peut plus utiliser ou bénéficier des règles indiquées sur la Carte d'amélioration défaussée.

CARTES À DEUX FACES

Certaines cartes d'amélioration ont deux faces. Lors de la création d'armée, compter la valeur en points d'une seule des faces de la carte. Lorsqu'une unité qui possède une carte d'amélioration à deux faces se déploie, le joueur contrôlant cette unité choisit la face visible de la carte. Seules les règles indiquées sur la face visible de la carte peuvent être utilisées.



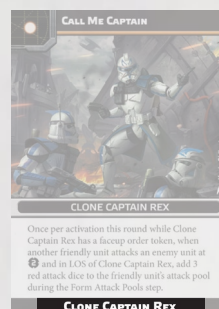
CARTES D'AMÉLIORATION FORCE

Si une unité est équipée d'une carte d'amélioration , la portée de tout effet indiqué sur la carte est mesurée depuis le chef de cette unité.

CRÉATION DE LA MAIN DE COMMANDEMENT

Chaque joueur prépare une Main de Commandement d'exactly sept Cartes de Commandement. Un joueur doit inclure deux cartes indiquant 1 point lumineux, deux cartes indiquant 2 points lumineux, deux cartes indiquant 3 points lumineux, sans avoir plusieurs cartes identiques. De plus, les joueurs doivent toujours inclure la carte à 4 points lumineux « Tenir la Position »

Certaines Cartes de Commandement requièrent certaines unités. L'unité requise doit être présente dans l'armée du joueur pour que ces Cartes de Commandement puissent être ajoutées à la Main de Commandement. Parfois, certaines Cartes de Commandement requièrent qu'un joueur joue une armée d'une certaine faction ou une Force Armée particulière pour pouvoir être ajoutées à la Main de Commandement. Ces restrictions sont imprimées sur les Cartes de Commandement.



INFORMATIONS CACHÉES

Le contenu d'une Main de Commandement d'un joueur est secret et ne doit pas être partagé avec son adversaire. Cependant, ni le nombre de cartes dans la Main de Commandement ni le contenu de la pile de défausse d'un joueur ne sont secrets. Les informations qui ne sont pas secrètes doivent être partagées librement entre les joueurs à tout moment.

CRÉATION DU PAQUET DE BATAILLE

Chaque joueur doit préparer un paquet de bataille de neuf cartes avant le début de la partie, composé exactement de trois Cartes d'Objectif, trois Cartes d'Objectif Secondaire et trois Cartes Avantage sans doublons. Un joueur doit également préparer les trois Cartes de Territoires qui s'associent avec les Cartes d'Objectif dans son paquet de bataille.

INSTALLER LE CHAMP DE BATAILLE ET PRÉPARER LE MATÉRIEL

Après avoir construit leurs armées, les joueurs doivent établir le Champ de Bataille. *Star Wars* Légion nécessite un Champ de Bataille de 6 pieds par 3 pieds (72 pouces par 36 pouces), soit environ 183 cm par 91 cm.

Les joueurs rassemblent ensuite les pions, gabarits, outils de mesure, cartes, et le matériel de jeu dont ils auront besoin, et placent le tout à proximité du Champ de Bataille.

DÉFINIR ET POSITIONNER LE TERRAIN

Les joueurs se mettent d'accord sur les éléments de terrain à utiliser lors de leur partie, et se mettent d'accord sur les règles à appliquer à chaque élément de terrain. Les joueurs doivent trouver un accord avant que la partie ne commence.

Une fois que les joueurs ont déterminé les décors qui seront utilisés et les règles applicables, ils mettent en place de manière coopérative les différents éléments sur le Champ de Bataille.

DÉTERMINER LE JOUEUR BLEU

Dans *Star Wars* Légion, un joueur est soit le Joueur Rouge, soit le Joueur Bleu. Chaque joueur lance cinq dés d'attaque noirs pour déterminer qui commencera à établir la mission en tant que joueur bleu. Le joueur bleu est le joueur avec le plus de résultats . S'il y a une égalité, le joueur avec le plus de résultats  est le joueur bleu. S'il y a encore une égalité, le joueur qui a le plus de résultats  est le joueur bleu. S'il y a encore une égalité à ce stade, les joueurs relancent les dés et suivent les règles ci-dessus jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

ÉTABLIR LA MISSION

Maintenant que le joueur bleu est déterminé, il est temps d'établir la mission. Placez le tableau de bord du jeu avec le côté mission face vers le haut près de la table. Ensuite, chaque joueur sépare son deck de bataille par type: Avantage, Objectif, et Objectif secondaire — et mélange chacun de leurs trois decks en les plaçant près du tableau de bord de mission.



Placez un pion sur le tableau de bord des missions pour indiquer quel joueur est le joueur bleu. Le joueur bleu choisit ensuite de révéler la carte du haut de son paquet Objectif ou de son paquet Objectif Secondaire, placer la carte révélée dans l'espace désigné sur le tableau de bord de la mission. Son adversaire révèle la carte la plus haute de leur paquet Objectif ou de leur paquet d'Objectif Secondaire, qui n'a pas déjà été placé et le place dans l'espace désigné sur le tableau de bord de la mission. Ensuite, chaque joueur révèle la carte du dessus de son paquet Avantage et le place sur l'espace désigné de son côté du tableau de bord.

Ensuite, en commençant par le joueur bleu, les joueurs alternent pour modifier la mission. Un joueur peut modifier la mission de la manière suivante :

- Révéler la carte du haut de votre paquet Objectif, défausser la carte actuelle dans l'espace Objectif du tableau de bord de la mission, et la remplacer par la carte Objectif récemment révélée.
- Révéler la carte du haut de votre paquet Objectif Secondaire, défausser la carte actuelle dans l'espace Objectif du tableau de bord de la mission, et la remplacer par la carte Objectif Secondaire récemment révélée.
- Révéler la carte du haut de votre paquet Avantage, défausser la carte actuelle sur votre espace Avantage sur le tableau de bord de la mission, et la remplacer par la carte Avantage récemment révélée.
- Votre adversaire révèle la carte du dessus de son paquet Avantage, défausse la carte actuelle sur leur espace avantage sur le tableau de bord de la mission et la remplace par la carte Avantage récemment révélée.
- Déplacez le pion indiquant le joueur bleu sur votre côté du tableau de bord. Vous êtes maintenant le joueur bleu.
- Passer. Il n'y a aucun effet.

Après que chaque joueur ait modifié la mission deux fois, la mission est établie. Avant la première manche, les joueurs configurent la mission dans l'ordre suivant :

1. Le joueur bleu choisit l'un des bords longs du champ de bataille comme étant son côté. Le joueur rouge obtient le côté opposé. Le territoire du joueur qui partage un bord avec le côté d'un joueur est que le territoire amical du joueur et le territoire de l'autre joueur est le territoire ennemi.
2. Suivez toutes les instructions de mise en place sur la Carte Objectif.
3. Suivez les instructions de mise en place de la Carte d'Objectif Secondaire.
4. En commençant par le joueur bleu, chaque joueur suit les instructions de mise en place de sa carte Avantage.

PAQUETS VIDES

Lorsqu'un joueur devrait révéler une carte d'un paquet qui ne contient plus de cartes, mélangez toutes les cartes précédemment jetées de ce paquet par ce joueur, y compris la carte qui vient d'être jetée, pour former un nouveau paquet. Puis révélez la carte du haut de ce paquet.

RÉSOLUDRE LES EFFETS DE MISE EN PLACE

En commençant par le joueur bleu, les joueurs résolvent toutes les capacités et tous les effets qui se produisent pendant la mise en place.

SE DÉPLOYER EN POSITIONS PRÉPARÉES

En commençant par le joueur bleu, les joueurs alternent à placer des unités avec le mot clé « Position préparée » sur le champ de bataille.

PIONS OBJECTIFS

Les unités dans *Star Wars : Légion* utilisent des Pions Objectif pour marquer les points de victoire. Les Cartes d'Objectif et les Cartes d'Objectif Secondaires spécifient quels Pions Objectif sont utilisés et comment marquer des points de victoire avec eux. Les figurines peuvent se déplacer à travers les Pions Objectif.

TYPES DE PIONS OBJECTIF

Il y a deux types de pions Objectif :

1. Pions Atouts : les Attouts (Assets) sont des objets précieux qui peuvent être transportés.
2. Pions Point D'Intérêt : également nommés PDI. Les PDI représentent des lieux clé, des points de vue, ou des zones particulièrement intéressantes, que les belligérants essaient de sécuriser pendant la bataille.
 - Pour déterminer le nombre de figurines protégées et le couvert pendant une séquence d'attaque, considérez les PDI comme un élément de décor en zone du volume de sa silhouette, procurant du couvert lourd. La silhouette d'un PDI est un cylindre aussi large que le pion et de hauteur . Pour toutes les autres raisons, les PDI ne bloquent pas les Lignes de Vue.
 - Les figurines, les pions avantage et les autres pions Objectif ne peuvent pas se chevaucher ou être chevauchés par les PDI.
 - Les PDI peuvent être représentés par une figurine sur un socle de 2 pouces (ou 50mm pour les gens civilisés) au lieu d'utiliser un pion. Un PDI représenté par une figurine compte toujours comme un pion et ne compte pas comme une figurine pour toutes les occurrences de règles.

CONTESTER DES PIONS OBJECTIF

Une unité conteste un pion Objectif si son chef d'unité est à  du pion Objectif et que l'unité n'est pas paniquée.

REVENDIQUER DES PIONS OBJECTIF

Les Cartes de Bataille décrivent quelles unités peuvent revendiquer des pions Atouts dans cette mission, en leur accordant une action gratuite. Une unité éligible peut réclamer un pion Outil non revendiqué qu'elle conteste en effectuant cette action libre. Lorsqu'une unité revendique un pion Outil, retirez

ce pion du champ de bataille et placez-le sur la carte d'unité de cette unité. Cette unité détient maintenant ce pion Outil. Quand une unité perd un pion Outil qu'elle possède, l'adversaire du joueur contrôlant cette unité place ce pion sur le champ de bataille à  du chef d'unité de cette unité. Tant qu'un pion Objectif Outil est sur le champ de bataille, il n'est pas revendiqué.

Lorsqu'une unité panique, elle perd tous les pions Outil qu'elle possède. Lorsqu'une unité est vaincue, elle lâche tous les pions Outil qu'elle possède avant de retirer la figurine de chef d'unité du champ de bataille.

SÉCURISER DES PIONS OBJECTIF

Certains pions Objectif peuvent être sécurisés. Si un pion Objectif peut être sécurisé, le joueur avec le plus d'unités contestant ce pion Objectif est celui qui le sécurise.

PLACEMENT DES OBJECTIFS

Les pions Objectif doivent remplir les conditions suivantes lorsqu'ils sont placés :

- Les pions Objectif ne peuvent pas être placés chevauchant des obstacles infranchissables.
- Les pions Objectif ne peuvent pas être placés chevauchant en partie un élément de terrain en zone.
- Les pions Objectif ne peuvent pas être placés chevauchant un obstacle de hauteur 2 ou plus.

Lors de la Mise en Place, si un pion d'objectif doit être placé à un endroit où les conditions ci-dessus ne sont pas remplies, les joueurs doivent ajuster les décors de manière convenable pour chacun, afin que les conditions soient remplies. Après la mise en place, si un pion Objectif doit être placé et qu'il n'y a pas de d'endroit proche où les conditions ci-dessus sont remplies, ce jeton est placé dans la position qui remplit les conditions ci-dessus la plus proche possible.

GAGNER LA PARTIE

Chaque partie de *Star Wars Legion* se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Si à la fin de la phase de fin d'un round, un joueur a 12 Points de Victoire (PV) ou plus, et a plus de PV que chaque autre adversaire, il gagne la partie.
- Si à tout moment, un seul joueur a des unités qui ne sont pas vaincues, il remporte immédiatement la partie.
- A la fin du cinquième round, le joueur ayant le plus de PV est le vainqueur. Si les deux joueurs ont le même nombre de PV, chaque joueur totalise la valeur en points des unités vaincues dans leur armée. Le joueur qui a subi le moins de pertes (la somme des valeurs en points de ses unités détruites est la plus basse) remporte la partie. Si ces paramètres sont égaux, la partie se termine par un match nul.

MÉCANIQUE DE JEU

Star Wars Légion est joué sur une série de cinq rounds. Chaque round est divisé en tours, joués par chacun des joueurs. Les sections suivantes contiennent les règles qui spécifient les étapes de chaque round et la façon de les jouer.

ÉTAPES D'UN ROUND

Chacun des cinq rounds d'une partie de *Star Wars Légion* est divisé en plusieurs étapes :

1. La Phase de Commandement
2. La Phase d'Activation
3. La Phase Finale

PHASE DE COMMANDEMENT

Pendant la phase de commandement, les joueurs sélectionnent une carte de commandement, la révèlent et résolvent leurs cartes de commandement, déterminent la priorité, donnent des Ordres et créent la Réserve d'Ordres.

ÉTAPES DE LA PHASE DE COMMANDEMENT

1. Sélectionner et Jouer les Cartes de Commandement
2. Résoudre les Cartes de Commandement
3. Déterminer la priorité
4. Nominer les Commandants et les Ordres d'Émission
5. Créer la Réserve d'Ordres
6. Créer la Réserve de Passe

SÉLECTIONNEZ ET JOUEZ DES CARTES DE COMMANDEMENT

Chaque joueur choisit secrètement une carte de commandement pour la jouer de sa main et la place face cachée sur le champ de bataille. Si un joueur n'a pas au moins une unité  ou  non vaincue, il ne peut pas jouer de carte de commandement ce round.

Certaines unités ont plusieurs cartes de commandement uniques, qui ne peuvent être jouées que si cette unité est incluse dans l'armée d'un joueur et n'est pas vaincue. Ces cartes de commandement appartiennent à cette unité.

RÉSoudre LES EFFETS DE CARTE DE COMMANDEMENT

1. Les effets de la Carte de Commandement qui se produisent lorsque la Carte de Commandement est révélée, en commençant par le joueur bleu.
2. Les effets de Carte de Commandement qui n'ont pas de timing spécifique, en commençant par le joueur bleu
3. Les effets de Carte de Commandement qui se produisent lorsqu'une unité donne des Ordres, en commençant par le joueur avec la priorité.
4. Les effets de Carte de Commandement qui se produisent au début de la phase d'activation, en commençant par le joueur avec la priorité.
5. Les effets de Carte de Commandement qui se produisent pendant la phase d'activation, en commençant par le joueur avec la priorité.

Quand le nom de cette unité est inclus dans la section des effets de cette carte de commandement sans spécifier ami ou ennemi, il fait référence à des unités amies avec ce nom.

RÉSoudre LES EFFETS DE CARTE DE COMMANDEMENT

Après que les deux joueurs aient joué une carte de commandement, ils révèlent ensuite leurs cartes de commandement en les retournant face visible et en procédant à la résolution des effets des cartes de commandement. Résoudre complètement l'effet de chaque carte de commandement avant de passer à la prochaine carte de commandement. Si les deux joueurs ont un effet qui se produit en même temps, le joueur bleu résout d'abord l'effet de sa Carte de Commandement.

DÉTERMINER LA PRIORITÉ

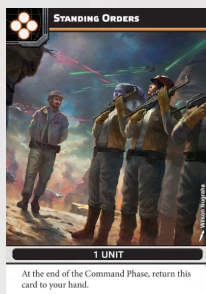
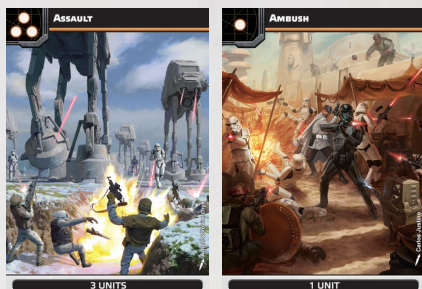
Une fois que les joueurs ont résolu tous les effets pertinents de la carte de commandement, comparez le nombre de points lumineux sur les cartes de commandement qui ont été jouées ce round. Le joueur dont la carte a le moins de points lumineux a la priorité pour le round.

Si les deux joueurs révèlent des cartes de commandement avec le même nombre de points lumineux, un joueur lance un dé de défense rouge. Si le résultat est un , ce joueur a la priorité. Sur tout autre résultat, l'autre joueur a la priorité.

Si un joueur n'a pas pu jouer une Carte de Commandement en raison de l'absence d'unité  ou , l'autre joueur a automatiquement la priorité. Si aucun des deux joueurs n'a joué une carte de commandement, un joueur lance un dé de défense rouge pour déterminer la priorité.

EXEMPLE : JOUER UNE CARTE DE COMMANDEMENT ET DÉTERMINER LA PRIORITÉ

Michael et Kevin choisissent leurs cartes de commandement pour le round. Ils choisissent chacun secrètement une carte de leur main à jouer, puis ils révèlent leurs cartes en même temps. Michael a joué une carte à 3 points lumineux, Assaut, et Kevin a joué une carte de 1 point lumineux, Embuscade. Parce que Kevin a joué la carte avec le moins de points lumineux, il gagne la priorité pour le round.



Sarah et Michael choisissent des cartes de commandement pour le tour. Ils jouent tous les deux la carte à quatre points lumineux Tenir la position. Parce qu'ils ont révélé des cartes avec le même nombre de points lumineux, 1 d'entre eux lance un dé de défense rouge. Michael lance le dé et obtient une face vierge. Parce qu'il n'a pas obtenu un , Sarah a la priorité pour le round.

NOMMER LES COMMANDANTS ET DONNER DES ORDRES

Après avoir déterminé la priorité, les joueurs nomment les commandants et donnent des ordres à leurs unités.

Si la Carte de Commandement jouée correspond à une unité spécifique, cette unité doit être désignée comme étant le commandant. Dans le cas contraire, les joueurs peuvent nommer une unité  pour être leur commandant.

Une fois que tous les joueurs ont nommé un commandant, ils donnent des ordres à leurs unités, en commençant par le joueur qui a la priorité. Le nombre d'ordres et les unités auxquelles ils peuvent être donnés sont précisés sur chaque carte de commandement. Pour qu'un commandant donne un ordre à une unité, les conditions suivantes doivent être remplies :

- L'unité ne peut pas avoir déjà reçu un ordre durant la phase de commandement actuelle.
- L'unité doit correspondre au type mentionné sur la Carte de Commandement (s'il y en a).

Lorsqu'une unité reçoit un ordre, prenez un Pion Ordre qui correspond au rang de l'unité et placez-le face visible à côté de l'unité. Un commandant doit donner tous les ordres autorisés par la Carte de Commandement, si possible. Si un commandant ne peut pas donner tous les ordres autorisés par la Carte de Commandement, tous les ordres excédentaires sont perdus. Une fois que les deux joueurs ont donné leurs ordres, ils procèdent ensuite à la création de la réserve d'ordres.

AUTRES MOYENS DE DONNER DES ORDRES

Certaines règles ou capacités permettent à des unités de donner des ordres à partir de sources autres que le commandant nommé. Ces unités n'ont pas à suivre les critères ci-dessus lorsqu'elles donnent des ordres de cette façon, à la place suivez les règles de l'effet qui donne cet ordre. Une unité ne peut pas recevoir plus d'un ordre à chaque round.

CRÉER LA RÉSERVE D'ORDRES

Après avoir donné des ordres, chaque joueur crée sa réserve d'ordres en prenant un pion ordre qui correspond au rang de chaque unité non vaincue qui n'a pas reçu un ordre, et mélange ces pions ordre ensemble.

CRÉER LA RÉSERVE DE PASS

Après avoir créé la réserve d'ordre, chaque joueur compte le nombre d'unités non vaincues qu'il contrôle. Le joueur avec moins d'unités non vaincues ajoute un nombre de Pions Avantage à sa réserve de pass égal à 1 de moins que la différence par rapport au nombre d'unités non vaincues adverses. Une fois que les joueurs ont créé leur réserve de pass, la phase de commandement est terminée et la Phase d'Activation commence.

EXEMPLE : CRÉER LA RÉSERVE DE PASS

Nick a 8 unités non vaincues et Ben en a 12. La différence entre les deux est de 4. 1 de moins que cette différence est 3, donc Nick ajoute 3 pions avantage à sa réserve de pass.

LA PHASE D'ACTIVATION

Pendant la Phase d'Activation, les joueurs activent leurs unités et peuvent effectuer des actions avec elles.

En commençant par le joueur qui a la priorité, les joueurs alternent en activant leurs unités une à la fois.

ÉTAPES DE LA PHASE D'ACTIVATION

1. Résoudre les capacités ou les effets au début de la Phase d'Activation
2. Choisir une unité à activer ou passer
3. Activer une unité
 - a) Résoudre toutes les capacités ou les effets au début de l'activation d'une unité
 - b) Se Rallier
 - c) Effectuer des actions
 - d) Résoudre toutes les capacités ou les effets de la fin de l'activation d'une unité
4. Placer un pion ordre
5. Résoudre les capacités ou les effets à la fin de la phase d'activation

CHOISIR UNE UNITÉ À ACTIVER OU PASSER

Le joueur actif choisit soit d'activer une unité amie avec un pion ordre face visible ou de piocher un jeton ordre au hasard de la réserve d'ordres et d'activer une unité correspondant au rang de ce pion ordre qui n'a pas déjà de pion ordre. Autrement, un joueur peut être en mesure de passer. Lorsqu'un joueur passe, il n'active pas d'unité et son tour se termine.

Si un joueur pioche un pion ordre avec un rang qui n'a pas d'unités non vaincues amies correspondantes qui n'ont pas de jeton d'ordre, supprimer ce jeton du jeu. Puis ce joueur peut passer. S'il ne passe pas et a encore des unités à activer, il doit choisir soit d'activer une unité amie avec un pion ordre face visible, soit de piocher un autre pion ordre au hasard dans la réserve d'ordres.

Si un joueur n'a pas passé au tour précédent pendant ce round, il peut dépenser un pion avantage dans sa réserve de pions passer. S'il le fait, il passe.

Si un joueur n'a pas d'unité qu'il peut activer, il passe.

ACTIVER UNE UNITÉ

Lorsqu'une unité est choisie pour être activée, elle tente d'abord de se rallier, puis l'unité peut effectuer des actions. Une fois qu'une unité a terminé ses actions, retournez son pion ordre face cachée, ou assigner à l'unité le pion ordre pioché face cachée.

ÉTAPES DE L'ACTIVATION D'UNE UNITÉ

1. Résoudre toutes les capacités ou les effets au début de l'activation d'une unité
2. Se Rallier
3. Effectuer des actions
4. Résoudre toutes les capacités ou les effets de la fin de l'activation d'une unité
5. Assigner un pion Ordre face cachée

COHÉSION D'UNITÉ

Lorsqu'un chef d'unité change de position de quelque manière que ce soit, toutes les autres figurines de l'unité doivent être mises en cohésion. Pour qu'une figurine soit en cohésion, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Chaque figurine doit être à $\frac{1}{2}$ de son chef d'unité. Lors de la mesure de la cohésion, l'outil de portée ne peut pas chevaucher un décor infranchissable.
- Chaque figurine doit avoir une ligne de vue vers son chef d'unité.
- Chaque figurine doit être située à une distance verticale égale à la hauteur de la silhouette du chef de son unité.

Si une figurine ne peut pas être mise en cohésion, placez-la le plus près possible de son chef d'unité à la place.

SE RALLIER

Chaque fois qu'une unité est activée, elle a une chance de se rallier et de retirer des pions suppression. Pour rallier une unité, le joueur qui la contrôle lance un dé de défense blanc pour chaque pion de suppression que possède l'unité.

Puis le joueur qui la contrôle enlève un pion suppression pour chaque résultat  ou  obtenu.

Après s'être ralliée, si une unité commence son étape Effectuer des Actions en étant démoralisée, elle effectue une action de moins durant l'étape Effectuer des Actions.

Si une unité commence son étape Effectuer des Actions alors qu'elle est paniquée, elle ne peut effectuer aucune action ou action gratuite. Ensuite, si une unité n'effectue aucune action ou action gratuite en raison de la panique, à la fin de l'activation de l'unité, elle retire un nombre de pions suppression égal à sa valeur de courage.

EXEMPLE : DÉMORALISÉE ET PANIQUÉE

Pendant son tour, Ryan choisit d'activer une unité de Soldat Rebelle avec 2 pions suppression. Après avoir résolu tous les effets au début de l'activation de l'unité de soldat rebelle, Il effectue l'étape de ralliement de l'unité et lance 2 dés de défense blanc, 1 pour chaque pion suppression. Malheureusement, il obtient 2 résultats vierges et n'enlève aucun pion suppression de l'unité. Comme les soldats rebelles ont une valeur de courage de 1 et ont un nombre de pions suppression égal ou supérieur à leur valeur de courage, ils sont toujours démoralisés et doivent effectuer 1 action de moins pendant l'étape Effectuer des Actions de leur activation.

De plus, comme les soldats rebelles possèdent un nombre de pions suppression égal ou supérieur à deux fois leur valeur de courage, ils sont toujours paniqués en plus d'être démoralisés. Par conséquent, ils n'effectuent aucune action ou action gratuite et, à la fin de leur activation, ils retirent un nombre de pions suppression égal à leur valeur de courage.

COMMANDANTS ET VÉRIFICATION DE LA PANIQUE

Lorsqu'une unité vérifie si elle est paniquée, au lieu d'utiliser sa propre valeur de Courage, l'unité peut utiliser la Valeur de Courage d'une unité  alliée à portée . Par exemple, une unité avec 3 Pions Suppression et une valeur de Courage de 1 ne sera pas Paniquée si elle choisit d'utiliser le Courage d'un  allié à portée  si celui-ci a une valeur de Courage de 2 ou plus.

VALEUR DE COURAGE NULLE

Certaines unités ont une valeur de courage nulle, ou « - » Ces unités ne peuvent jamais gagner ou se voir assigner des pions suppression et ne peuvent pas être démoralisées ou paniquées. Si une unité gagne une valeur de courage nulle grâce à une règle spéciale, elle perd tous les pions suppression qu'elle a, si elle en a.

Si une unité  a une valeur de courage nulle, les unités alliées à  peuvent choisir d'utiliser la valeur de courage de cette unité  et, par conséquent, ne peuvent plus être paniquées. Quel que soit le nombre de pions suppression qu'elles pourraient avoir.

EFFECTUER DES ACTIONS

Pendant l'étape Effectuer des Actions, une unité peut effectuer jusqu'à 2 des actions ci-dessous. Une unité ne peut effectuer chaque action qu'une seule fois par activation, à l'exception de l'action Se Déplacer.

- **Viser** : Une unité qui effectue une action viser gagne un pion viser qu'elle peut utiliser pour relancer des dés lors d'attaques.
- **Attaquer** : L'unité effectue une attaque avec ses armes.
- **Action de Carte**  : L'unité effectue une action listée sur sa Carte d'Unité, l'une de ses Cartes Amélioration, une carte de commandement ou une carte bataille. Une unité peut effectuer plusieurs actions de carte du moment qu'elles sont différentes. Une action de carte avec  requiert deux actions pour être effectuée.
- **Esquiver** : Une unité qui effectue une action esquiver gagne un pion esquive. Les unités peuvent dépenser des pions esquive pour annuler un résultat  lors d'une attaque.
- **Action de Carte Gratuite**  : L'unité effectue une action listée sur sa Carte d'Unité ou sur une de ses Cartes Amélioration, une Carte de Commandement ou une Carte de Bataille. Une Action de Carte Gratuite ne coûte pas d'action pour être effectuée. Les actions gratuites ont une icône . Une unité peut effectuer plus d'une action de Carte Gratuite, à condition qu'elles soient différentes. Une unité ne peut effectuer des actions gratuites que pendant son étape Effectuer des Actions et ne peut effectuer chaque occurrence d'une action gratuite qu'une fois par activation. Les actions de carte gratuites ne permettent pas à une unité d'effectuer une même action deux fois par activation, à l'exception de l'action Se Déplacer.
- **Se déplacer** : Lorsqu'une unité effectue une action de mouvement, elle effectue un mouvement standard ou une escalade.
- **Récupérer** : Une unité qui effectue une action récupérer, retire n'importe quel nombre de pions suppression qu'elle possède et redresse n'importe quel nombre de cartes amélioration inclinées.
- **En attente** : L'unité gagne un pion en attente, qu'elle peut utiliser pour effectuer des actions en réponse aux actions ennemies. Seules les unités de soldats et les véhicules terrestres peuvent effectuer l'action en attente.

DÉPLOYER DES UNITÉS

Quand une unité non déployée effectue un déplacement, elle se déploie. Quand une unité se déploie de cette façon, mesurez le début du mouvement avec les deux coins de l'une des extrémités du gabarit de déplacement touchant le bord du champ de bataille, à l'intérieur du territoire allié. Quand une unité se déploie, le chef d'unité mesure la hauteur du début du mouvement, à partir de la partie du champ de bataille que touche le gabarit de déplacement. Quand une unité non déployée s'active, elle doit se déployer et ne peut effectuer aucune action qui ne soit pas un déplacement jusqu'à ce qu'elle soit déployée. Seules les unités non déployées peuvent se déployer.

DÉPLACEMENT

Lorsqu'une unité effectue une action de Déplacement, elle effectue un déplacement standard ou une escalade. Les figurines peuvent avoir deux types de socles : à encoches ou sans encoches. Le type de socle détermine comment l'unité effectue des déplacements. Les soldats créatures, les soldats en position et les véhicules ont tous des socles à encoches. Pour plus d'informations sur les types d'unité, voir page 39.

QUITTER LE CHAMP DE BATAILLE

Les unités ne peuvent pas terminer volontairement un déplacement avec un socle totalement ou partiellement en dehors du champ de bataille. Une figurine peut quitter le champ de bataille temporairement si elle termine son déplacement avec son socle entièrement à l'intérieur du champ de bataille, par exemple lorsqu'une unité avec une base à encoches se déplace le long du gabarit de déplacement. Si ce n'est pas possible, la figurine termine son mouvement quand elle contacte le bord du champ de bataille, perd toutes ses actions restantes et ne peut effectuer aucune action gratuite.

DÉPLACEMENT STANDARD

Pour effectuer un mouvement standard, prendre un gabarit de déplacement d'une vitesse inférieure ou égale à celle de l'unité qui se déplace et le placer à plat sur le champ de bataille de sorte qu'une extrémité touche entièrement le socle du chef de l'unité. Ensuite, le joueur peut régler l'articulation du gabarit de déplacement comme il le souhaite. Après que le gabarit de déplacement a été ajusté, prendre la figurine du chef d'unité et la placer sur le champ de bataille en contact avec n'importe quelle partie du gabarit. Une unité peut choisir d'utiliser un gabarit de déplacement d'une vitesse plus basse lorsqu'elle effectue un déplacement, sauf indication contraire.

Après avoir placé la figurine du chef d'unité, ramassez toutes les autres miniatures dans l'unité et placez-les en cohésion. Si pour une raison quelconque, une figurine ne peut pas être placée en cohésion à la fin d'un déplacement, il convient de la placer le plus près possible du chef de l'unité.

EXEMPLE : EFFECTUER DES DÉPLACEMENTS STANDARDS

Marco active une unité non déployée de Droides de Combat. Il déclare une action de déplacement pour les déployer en effectuant un déplacement standard. Les Droides de Combat ont une vitesse de 2, il peut donc choisir le gabarit de déplacement de vitesse 1 ou 2. Marco choisit le gabarit de déplacement de la vitesse 2 et le place à plat sur le champ de bataille, de sorte que les deux coins d'une des extrémités touchent le bord du champ de bataille dans le territoire allié. Ensuite, il peut ajuster l'articulation du gabarit de déplacement comme il le souhaite. Satisfait du placement du gabarit, Marco prend la figurine du chef de l'unité de Soldats Droides et la place sur le champ de bataille, en contact avec n'importe quelle partie du gabarit. Ensuite il place les autres figurines de l'unité à $\frac{1}{2}$ et en ligne de vue de leur chef.



La première action est terminée, Marco peut déclarer la seconde action de son unité, qui sera une action de déplacement. Comme les Droides de Combat sont maintenant déployés, il place le gabarit de déplacement sur le champ de bataille pour qu'il touche complètement le socle du chef de l'unité. Il ajuste ensuite ce gabarit et met son chef d'unité en contact, à n'importe quel endroit. Enfin, il ramasse le reste des figurines de l'unité de Droides de Combat et les place pour qu'ils soient tous à $\frac{1}{2}$ du chef de leur unité.



MOUVEMENT DES SOCLES À ENCOCHES

Les unités sur des socles à encoches suivent toutes les règles de mouvement ci-dessus. De plus, une unité sur un socle à encoche doit exécuter les étapes suivantes pour effectuer un déplacement standard :

1. Le joueur peut faire pivoter le socle du chef de l'unité jusqu'à 90° à gauche ou à droite en gardant le centre du socle au même endroit.
2. Le joueur prend un gabarit de déplacement de vitesse inférieure ou égale à la caractéristique de Vitesse de l'unité et le place à plat sur le champ de bataille, de sorte qu'une extrémité se trouve entièrement à l'intérieur de l'encoche avant du socle du chef de l'unité.
3. Le joueur peut ajuster l'articulation gabarit de déplacement comme il le souhaite.
4. Le joueur peut choisir d'effectuer un déplacement complet (voir point 6) ou partiel (voir point 5). Contrairement aux socles normaux, les socles à encoches ne peuvent pas être placés n'importe où le long du gabarit de mouvement, et se déplacent le long du gabarit avec différentes exigences en fonction de cette décision.
5. Pour exécuter un mouvement partiel, ramassez la figurine du chef d'unité et déplacez-la le long du gabarit de déplacement, en prenant soin de maintenir les encoches avant et arrière du socle alignées sur le gabarit. Le joueur peut choisir d'arrêter ce déplacement n'importe où le long du chemin créé par le gabarit de déplacement, puis il retire le gabarit de déplacement hors du chemin et place la figurine sur le champ de bataille. La miniature doit être placée de telle manière que la ligne des encoches avant et arrière sur son socle soit parallèle à la section du gabarit la plus éloignée de son mouvement que la figurine a atteint.
6. Pour exécuter un mouvement complet, ramassez la figurine du chef d'unité et déplacez-la le long du gabarit de déplacement, en prenant soin de maintenir les encoches avant et arrière du socle alignées sur le gabarit. Le joueur place la figurine de sorte que l'autre extrémité du gabarit de déplacement soit insérée dans l'encoche arrière du socle de la figurine.
7. Quand une figurine effectue un déplacement complet ou partiel, si son socle est entravé par un objet lors de son déplacement, il doit arrêter son déplacement prématurément, à moins qu'il ne puisse légalement passer à travers, par-dessus ou être posé sur l'objet obstruant. Retirez le gabarit du chemin et placez la figurine sur le champ de bataille en conséquence.
8. Après avoir placé la figurine du chef d'unité, ramassez toutes les autres miniatures dans l'unité et placez-les en cohésion. Les figurines avec des socles à encoches doivent être placées dans la même orientation que le socle du chef de l'unité. Si pour une raison quelconque, une figurine ne peut pas être placée en cohésion à la fin d'un déplacement, il convient de la placer le plus près possible du chef de l'unité.

DÉPLACEMENTS NON STANDARDS

Tous les déplacements suivants ne sont pas des déplacements standards : Escalader, Pivoter, Reculer et Dérapier. Ces déplacements particuliers ont chacun des règles spécifiques détaillant leur fonctionnement.

EXEMPLE : SE DÉPLACER AVEC UN SOCLE À ENCOCHES



Simone choisit de faire un déplacement standard avec ses Pilotes de Swoop. Puisque les Pilotes de Swoop ont le mot-clé Speeder X, elle ne peut pas faire pivoter le socle du chef de l'unité. Elle choisit ensuite d'utiliser le gabarit de déplacement vitesse 3 puisque les Pilotes de Swoop ont une vitesse maximale de 3. Elle place le gabarit de déplacement à l'avant du socle du chef de l'unité. Puis elle en ajuste l'articulation à sa convenance, et décide si elle veut effectuer un déplacement complet ou partiel. Elle décide d'effectuer un déplacement complet, de ramasser la figurine et de la déplacer le long du gabarit, en veillant à maintenir la figurine alignée sur le gabarit, à l'aide de ses encoches avant et arrière. Elle place ensuite la figurine de sorte que l'encoche arrière se trouve à l'extrémité opposée du gabarit.





Si Simone souhaite effectuer un déplacement partiel à la place, elle arrête simplement le déplacement de la figurine le long du gabarit au point désiré, et la place sur le champ de bataille de telle manière que les encoches avant et arrière sur sa base soient parallèles à la section du gabarit que la figurine a atteint.



Si un obstacle empêche un déplacement complet ou partiel, la miniature doit cesser prématurément. La tour bloquant le déplacement des Pilotes de Swoop, ils arrêtent leur déplacement même s'ils n'ont pas parcouru toute la distance du gabarit.

FIGURINES INTERFÉRANT PHYSIQUEMENT AVEC LE DÉPLACEMENT

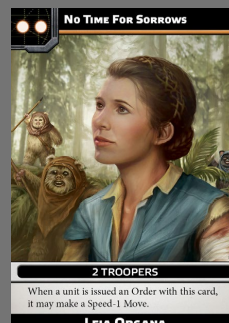
Lors du déplacement d'une figurine, tout ce qui n'est pas le socle de la figurine est considéré comme inexistant. Le déplacement d'une figurine ne peut pas être gêné par une partie d'une autre figurine qui ne soit pas son socle (queues, antennes, excroissances, canons, etc)

SE DÉPLACER À TRAVERS LES FIGURINES

Les figurines peuvent traverser toutes les autres figurines pendant un déplacement, mais aucune ne peut terminer un déplacement chevauchant une autre figurine, même partiellement.

CAPACITÉS OFFRANT DES DÉPLACEMENTS

Certaines capacités offrent des déplacements standard, souvent d'une vitesse déterminée. Un tel déplacement n'est pas une action Se Déplacer, sauf si précision contraire.



SE DÉPLACER À TRAVERS LE TERRAIN

Le Champ de Bataille dans une partie de *Star Wars Légion* est souvent couvert de terrains qui entravent les déplacements des troupes.

Lorsqu'une unité effectue un Déplacement Standard, si cette unité commence ou termine son Déplacement avec l'une de ses figurines dans un Terrain Difficile, ou si le Gabarit de Déplacement passe au-dessus d'un Terrain Difficile, alors l'unité réduit de 1 sa vitesse maximale, jusqu'à un minimum de 1. Cela peut forcer une unité à utiliser un Gabarit de Déplacement d'une vitesse plus faible que celle indiquée sur sa Carte Unité.

Une figurine peut effectuer un Déplacement Normal pour franchir ou monter sur un Obstacle si cet obstacle est moins haut que la hauteur de la silhouette de l'unité qui se déplace. Quand on place le gabarit de déplacement ; il ne peut pas chevaucher un élément de terrain Obstacle plus haut que la silhouette de la figurine qui se déplace. Si une unité franchit un Obstacle, elle peut effectuer un Déplacement Normal si la distance verticale franchie n'est pas plus grande que la hauteur de la silhouette de l'unité. Si l'unité souhaite monter, descendre, ou traverser un Obstacle plus haut que la silhouette de cette unité, alors l'unité doit à la place effectuer une Escalade. Une figurine avec socle à encoches ne peut pas Escalader.

Les Terrains Infranchissables interdisent complètement les Déplacements. Une figurine ne peut pas Se Déplacer à travers un Terrain Infranchissable, ni l'Escalader pour monter dessus, à moins d'avoir une règle spéciale qui l'y autorise explicitement.

EXEMPLE : EFFECTUER UN DÉPLACEMENT STANDARD À TRAVERS UN TERRAIN



Evan déclare une Action Se Déplacer avec son unité de Soldats Clones, et choisit d'effectuer un Déplacement Standard avec eux. Comme les Clones ont une vitesse 2, Evan peut choisir d'utiliser le gabarit de déplacement vitesse-1 ou vitesse-2. Cependant, les Soldats Clones commencent leur Déplacement en étant situés dans un Terrain Difficile, leur vitesse est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas utiliser le gabarit de déplacement vitesse-2. Comme leur vitesse est réduite à un minimum de 1, le passage au-dessus d'un autre terrain difficile ne réduira pas davantage leur vitesse (note : les barricades sont des terrains ouverts qui ne réduisent pas la vitesse).

Si Obi-Wan Kenobi veut se déplacer dans le même terrain difficile que les Soldats Clones, il réduira sa vitesse de 1 jusqu'à un minimum de 1, et devra utiliser le gabarit de déplacement de vitesse 1, car cet outil chevauchera le terrain difficile.

ESCALADER

Parfois une unité manœuvre sur les toits ou à travers de grands Obstacles. Pour ce faire, on utilise l'Escalade. Les figurines avec socle à encoches ne peuvent pas Escalader.

Pour effectuer une escalade, une unité effectue un déplacement normal, sauf qu'elle doit utiliser le gabarit de déplacement de vitesse-1. Une figurine peut franchir une distance verticale de Hauteur 1 maximum lorsqu'elle effectue une Escalade, et cette figurine peut placer le Gabarit de Déplacement de manière à ce qu'il chevauche les Obstacles jusqu'à une hauteur maximale égale à Hauteur 1 plus la hauteur de sa silhouette et sur n'importe quel terrain sur laquelle la figurine peut être.

EXEMPLE : EFFECTUER UNE ESCALADE



Sarah veut déplacer ses Soldats Clones sur le toit d'un bâtiment. Elle mesure la Hauteur du bâtiment et détermine que le bâtiment est plus haut que la silhouette de l'unité, ce qui signifie que l'unité ne peut pas effectuer de Déplacement Standard pour monter sur le bâtiment. A la place, Sarah peut effectuer une Escalade avec son unité de Soldats Clones. L'unité Se Déplace de façon ordinaire, mais à vitesse 1, et ils peuvent franchir une distance verticale maximale de Hauteur 1 lorsqu'ils escaladent.

CORPS-À-CORPS

Le corps-à-corps est un combat rapproché, à courte portée entre deux unités ou plus. Lorsque deux figurines contrôlées par des joueurs adverses sont en contact socle à socle, les unités de ces figurines sont au corps-à-corps.

SE DÉPLACER AU CORPS-À-CORPS

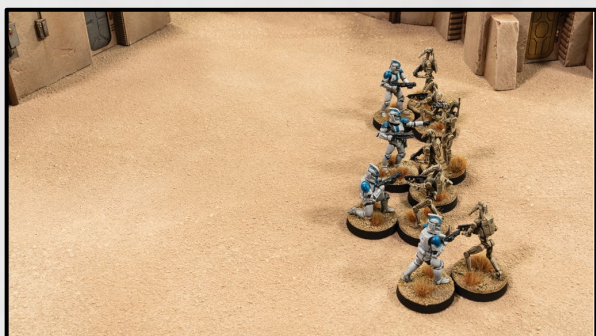
La seule façon pour une unité de se déplacer au contact du socle ou d'être mise en contact avec une figurine ennemie est de se déplacer au corps-à-corps. Lorsqu'une unité qui possède au moins une arme de corps-à-corps se déplace ou est placée, elle peut se déplacer en au corps-à-corps en déplaçant ou en plaçant le chef de l'unité au contact du socle d'une figurine ennemie.

Lorsqu'une unité se déplace au corps-à-corps, les étapes suivantes doivent être réalisées :

1. Après que le chef d'unité de l'unité qui se déplace au corps-à-corps est placé, placez les autres figurines de cette unité au contact du socle des figurines ennemies de l'unité avec laquelle le chef d'unité est au corps-à-corps.
2. Si le chef de l'unité adverse n'est pas au contact socle à socle avec une figurine ennemie, le joueur qui le contrôle le place en contact socle à socle avec une figurine dans l'unité qui s'est déplacée au corps-à-corps.
3. Le joueur adverse place les autres figurines de son unité qui ne sont pas actuellement au contact du socle d'une figurine ennemie, ou qui ne sont pas en cohésion, au contact du socle des figurines de l'unité ennemie qui s'est déplacée au corps-à-corps.

Si une figurine ne peut être placée au contact avec une figurine ennemie pendant ce processus, elle doit quand même être placée en cohésion. Une figurine ne peut jamais Se Déplacer ou être placée de façon à être au contact du socle de figurines appartenant à plusieurs unités ennemies différentes. Il est tout de même possible pour une unité d'être au corps-à-corps avec plusieurs unités ennemies si une nouvelle unité vient se joindre à un corps-à-corps entamé précédemment.

EXEMPLE : SE DÉPLACER AU CORPS-À-CORPS



Roger décide qu'il veut que son unité de Soldats Clones entame un corps-à-corps avec les Droïdes de Combat de Henri. Comme ils sont équipés d'une armée de corps-à-corps, les Soldats Clones peuvent se déplacer au corps-à-corps des Droïdes de Combat. Pour ce faire, Roger effectue un mouvement avec le chef de l'unité de Soldats Clones, qui termine au contact socle à socle avec l'un des Droïdes de Combat. Puis, tout en s'assurant que les Soldats Clones restent en cohésion, Roger place ses autres Soldats Clones en contact avec des droïdes de combat. Le chef d'unité des Droïdes de combat est au contact d'une figurine ennemie, donc il ne bouge pas. Henri place ensuite ceux de ses Droïdes de Combat qui ne sont pas en contact avec l'un des Soldats Clones de Roger, au contact de l'un d'eux, tout en maintenant la cohésion.

Les Soldats Clones et les Droïdes de Combat sont maintenant engagés dans un corps-à-corps.

ENGAGÉ

Lorsque deux unités de Soldats ou plus s'affrontent dans un corps-à-corps, on dit qu'elles sont Engagées. Seules les unités de Soldats peuvent être engagées.

Une unité engagée ne peut pas Se Déplacer ni utiliser ou être la cible d'armes à distance.

SE REPLIER

Une unité peut Se Replier durant son activation pour quitter un corps-à-corps dans lequel elle est engagée. L'action Se Replier équivaut à une action Se Déplacer. Cependant, la vitesse de déplacement de toute unité qui se replie est réduite à une valeur fixe de 1. Une unité qui a une vitesse de déplacement de 0 ne peut pas se replier. Une unité qui se replie ne peut pas engager un autre corps-à-corps durant la même activation. Une unité qui se replie ne peut pas non plus effectuer une action Attendre ni une action Attaquer durant la même activation.



ATTAQUE

Les attaques sont généralement faites par les unités qui effectuent une action Attaquer, mais peuvent venir d'autres règles. Une unité peut effectuer plusieurs attaques par tour, mais seulement une action Attaquer, sans considération pour le caractère gratuit ou non de l'action Attaquer.

SÉQUENCE D'ATTAQUE

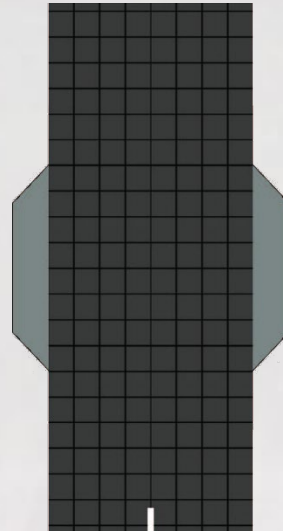
1. Déclarer le défenseur
2. Créer la réserve d'attaque
 - a) Déterminer les figurines éligibles
 - b) Choisir les armes et rassembler les dés
3. Déclarer un défenseur supplémentaire
4. Lancer les dés d'attaque
 - a) Lancer les dés
 - b) Relancer les dés
 - c) Convertir les Adrénalines d'attaque
5. Appliquer les Esquives et le Couvert
 - a) Déterminer le nombre de figurines protégées
 - b) Déterminer le Couvert
 - c) Lancer les dés de Couvert
 - d) Appliquer le Couvert
 - e) Appliquer les Esquives
6. Modifier les dés d'attaque
7. Lancer les dés de défense
 - a) Lancer les dés
 - b) Relancer les dés
 - c) Convertir les Adrénalines de Défense
8. Modifier les dés de défense
9. Comparer les résultats
10. Attribuer un pion Suppression au défenseur
11. Choisir une réserve d'attaque supplémentaire

LIGNE DE VUE

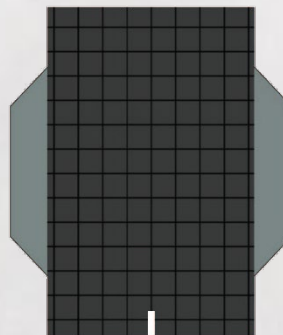
La Ligne de Vue (LDV ou LOS) est utilisée pour savoir si une figurine "voit" une autre figurine. Un joueur détermine la LDV du point de vue de ses figurines. Pour cela, on crée un cylindre s'élevant depuis le socle de la figurine : la silhouette. La silhouette d'une figurine comprend son socle et le volume au-dessus, jusqu'à la hauteur de la silhouette. Quand on détermine la LDV entre deux figurines, si une ligne ininterrompue peut être tirée depuis un point de la silhouette de l'une des figurines vers un point de la silhouette de l'autre figurine, alors ces figurines ont une LDV l'une sur l'autre.

Pour déterminer la hauteur de la silhouette d'une figurine, utilisez les règles suivantes :

- Les unités de Soldat et leurs sous-types utilisent un gabarit de silhouette standardisé pour déterminer la LDV. Placez le côté avec la marque blanche contre le socle de la figurine, en le déplaçant autour en cas de besoin. La silhouette de soldat sur socle à encoche n'est pas aussi large que le socle lui-même, il sera donc nécessaire de le déplacer autour pour mesurer la ligne de vue vers différentes parties de la silhouette. Les figurines de soldat sur petit socle utilisent le gabarit de silhouette de soldat sur petit socle, les figurines de soldats sur socle à encoches utilisent le gabarit de silhouette de soldat sur socle à encoches.



SILHOUETTE DE SOLDAT SUR SOCLE À ENCOCHES



SILHOUETTE DE SOLDAT SUR PETIT SOCLE

- Contrairement aux unités de soldats, les véhicules n'utilisent pas de gabarits de silhouette pour déterminer leur LDV. Pour déterminer la silhouette d'un véhicule, créez un cylindre depuis le socle de la figurine, jusqu'au point le plus haut de sa carrosserie : ne prenez pas en compte ses antennes, armes, pilotes ou les autres éléments saillants. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la silhouette des véhicules avant que la partie ne commence.

BLOQUER LA LIGNE DE VUE

Quelle que soit la silhouette utilisée pour déterminer la LDV, plusieurs choses peuvent bloquer celle-ci en empêchant une ligne imaginaire d'être tirée entre les silhouettes de deux figurines :

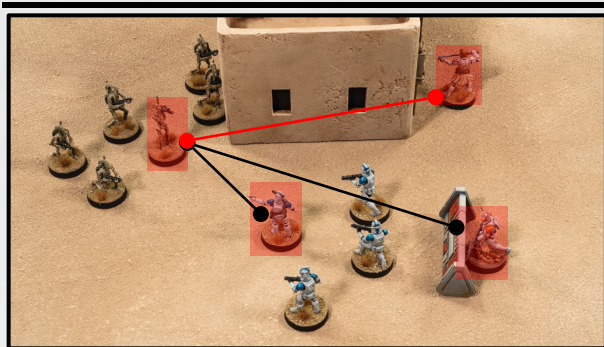
- Les silhouettes des figurines dans une unité de véhicules bloquent les LDV. Pour les règles sur les véhicules, voir page 40.
- Les décors que les joueurs ont déterminés comme bloquant la LDV, bloquent la LDV.
- Les silhouettes de figurines dans les unités de Soldats et tous leurs sous-types ne bloquent pas la LDV.

TERRAINS BLOQUANT LA LIGNE DE VUE

Les terrains peuvent bloquer la LDV entre les figurines en empêchant une ligne d'être tirée de manière ininterrompue entre leurs silhouettes. Ceci est généralement dû à la taille du décor ou à sa forme, qui crée une barrière entre les deux silhouettes.

De plus, certains terrains bloquent la LDV à cause de leur nature opaque ou gênante - par exemple, une colonne de fumée, un marais brumeux ou une ruine en flammes. De tels terrains doivent être identifiés par les joueurs avant le début de la partie.

EXEMPLE : TRACER UNE LIGNE DE VUE ET BLOQUER LA LIGNE DE VUE



Les Droïdes de Combat peuvent tracer une LDV sur les Soldats Clones puisqu'ils peuvent tracer une ligne depuis la silhouette de leur Chef d'unité vers au moins une des silhouettes de Soldats Clones.

Les Droïdes de Combat ont une LDV vers le Commandant Clone Cody parce que la silhouette des Soldats Clones ne bloque pas la LDV.

Les Droïdes de Combat n'ont pas la LOS vers Obi-Wan Kenobi, car le bâtiment coupe toutes les lignes tracées entre le Chef d'unité de soldats droïdes et la silhouette du Jedi.

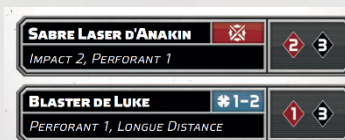
ARMES

Chaque unité est équipée d'armes avec lesquelles les figurines peuvent contribuer aux réserves d'attaques. Chaque arme a une portée et des dés qu'elle peut ajouter à une réserve

d'attaque lorsqu'elle est utilisée par une figurine lors d'une attaque. Certaines armes ont des mots-clés qui leur sont associés, appelés mots-clés d'arme. Les armes sur les Cartes de Commandement ou Cartes d'Amélioration ont parfois leurs propres fenêtres de conversion d'adrénaline.

Une arme avec un est une arme de corps-à-corps, et une arme avec une icône de portée bleue est une arme à distance. Une arme avec une icône de corps à corps et une ou plusieurs icônes bleues à distance peut être utilisée comme une arme de corps-à-corps ou une arme à distance selon le type de réserve d'attaque auquel elle est ajoutée. Lorsque l'arme est ajoutée à une réserve d'attaque, considérez-la comme ce type d'arme pendant toute la durée de la séquence d'attaque.

Une réserve d'attaque qui contient des armes de corps-à-corps est une attaque de corps-à-corps, tandis qu'une réserve d'attaque qui contient des armes à distance est une attaque à distance.



BACKUP / SOUTIEN

Quand une unité de Soldats amie avec le rang ou se défend contre une attaque à distance effectuée par une unité attaquante dont le chef d'unité est au-delà de , alors elle bénéficie du Soutien si elle est à et à une LDV vers le chef d'une unité qui procure du soutien. Une unité doit obéir aux conditions suivantes pour procurer du soutien :

- L'unité est du rang .
- L'unité est une unité de Soldats.
- L'unité n'a pas un nombre de pions Suppression égal ou supérieur à sa valeur de Courage.

Une unité bénéficiant d'u Soutien peut annuler jusqu'à deux résultats lors de l'étape Modifier les Dés d'Attaque de la séquence d'attaque

DÉCLARER LE DÉFENSEUR

La première étape de la séquence d'attaque est de choisir une unité ennemie à attaquer. Le joueur attaquant déclare qu'il va effectuer une action Attaquer avec son unité, contre une unité ennemie, qui devient alors "l'unité en défense" ou "le défenseur". Ensuite, en mesurant depuis le chef de l'unité attaquante, le joueur attaquant vérifie que l'unité est à portée d'au moins une arme de l'unité attaquante, et que le chef d'unité attaquante a une ligne de vue vers au moins une figurine ennemie. Si l'une de ces conditions ne peut être remplie, alors l'attaque ou l'action Attaquer ne peut être effectuée.

EXEMPLE : DÉCLARER LE DÉFENSEUR



Sarah a déclaré une action Attaquer avec son unité de Droïdes de Combat. La première étape est de déclarer le défenseur. En mesurant à partir du chef de l'unité de Droïdes de Combat, Sarah choisit une unité ennemie à portée d'au moins une arme de l'unité, avec au moins une figurine en LDV du chef d'unité. Dans cet exemple, les armes des Droïdes de Combat ayant pour portée ① - ③, Sarah doit choisir une unité ennemie à ③ et qui soit en Ligne de Vue du chef d'unité de Droïdes de Combat. Comme le chef d'unité a une LDV sur Obi-Wan Kenobi et sur les Soldats Clones, que les deux sont à portée d'au moins une arme des Droïdes de Combat, alors Sarah peut choisir n'importe laquelle pour être celle qui défend.

CRÉER LA RÉSERVE D'ATTAQUE

La réserve d'attaque est constituée des dés d'attaque que l'unité attaquante lance contre l'unité en défense. Pour créer une réserve d'attaque, le joueur attaquant effectue les opérations suivantes :

- Déterminer les figurines éligibles :** une figurine de l'unité attaquante peut ajouter des dés dans la réserve d'attaque si cette figurine a une LDV sur n'importe quelle figurine de l'unité en défense.
 - Choisir les armes et rassembler les dés :** Pour chaque figurine éligible, le joueur attaquant peut ajouter jusqu'à une arme accessible à cette figurine, pour ajouter ses dés et tous les mots-clés dont l'arme dispose à la réserve d'attaque.
- Une figurine doit remplir toutes les conditions pour pouvoir choisir une arme.
 - Une figurine ne peut ajouter une arme qu'une seule fois pendant toute la séquence d'attaque.
 - Les armes fournies par les Cartes de Commandement ou les Cartes d'Amélioration (☠, 🧙, ou 🧑) ne peuvent être utilisées que par la figurine indiquée sur cette carte.
 - Une arme ne peut être ajoutée si l'unité en défense est à une portée inférieure à la portée minimale de l'arme, ou à une portée supérieure à sa portée maximale, mesurée entre le chef de l'unité attaquante et la plus proche figurine de l'unité en défense.
 - Une arme à distance ne peut être choisie si le défenseur est au corps-à-corps avec l'attaquant.

- Une réserve d'attaque ne peut pas contenir à la fois des armes de corps-à-corps et des armes à distance.
- Une réserve d'attaque peut contenir des armes différentes.
- Toutes les armes partageant le même nom doivent être mises dans la même réserve d'attaque et ne peuvent pas être réparties en plusieurs réserves d'attaques.
- Une réserve d'attaque doit contenir au moins une arme.

Une fois que le joueur attaquant a constitué la réserve d'attaque, il rassemble tous les dés nécessaires et les place sur le champ de bataille, à côté de l'unité en défense.

EXEMPLE : CONSTITUER LA RÉSERVE D'ATTAQUE



Denise a déclaré qu'elle attaquait avec son unité de Droïdes de Combat et s'est assurée que l'unité de Soldats Clones qui défend est à portée et en ligne de vue. Ensuite, Denise détermine le nombre de figurines éligibles en vérifiant la ligne de vue depuis chacune des figurines de Droïde de Combat de son unité. Une figurine peut contribuer à la réserve d'attaque si cette figurine possède une ligne de vue vers n'importe quelle figurine de Soldat Clone de l'unité qui défend. Denise détermine que tous les Droïdes sauf un sont éligibles. Puis, pour chaque figurine éligible, Denise choisit 1 arme accessible à cette figurine et l'ajoute à la réserve d'attaque. Une figurine doit remplir toutes les conditions pour choisir une arme particulière, s'il y en a. Enfin, Denise ne peut pas choisir une arme si les Soldats Clones sont trop près ou trop loin compte tenu des portées minimale et maximale de l'arme.

Puisque les Soldats Clones sont à ② et que Denise a 4 Droïdes de Combat éligibles, elle décide d'ajouter quatre fois le fusil blaster de portée ① - ③ à la réserve d'attaque. Elle rassemble alors les dés d'attaque pour ces armes, et les place ensemble à proximité de l'unité de Soldats Clones.

ATTAQUER AU CORPS-À-CORPS

Une figurine qui n'est pas au contact du socle d'une figurine ennemie peut quand même contribuer à la réserve d'attaque de son unité avec une arme de corps-à-corps, si son unité est au corps-à-corps. Une arme de corps-à-corps et une arme à distance ne peuvent pas contribuer dans une même réserve d'attaque.

DÉCLARER UN DÉFENSEUR SUPPLÉMENTAIRE

Si des armes d'une unité sont encore disponibles et n'ont pas été ajoutées à une réserve d'attaque, et qu'il reste des figurines éligibles qui n'ont pas encore ajouté d'arme à une réserve d'attaque, alors le joueur attaquant peut répéter les étapes 1 et 2 de la séquence d'attaque, pour constituer une nouvelle réserve d'attaque ciblant une unité ennemie différente de celles ciblées par les autres réserves d'attaque. Une arme ne peut pas être ajoutée à une réserve d'attaque si une arme du même nom a été ajoutée à une autre réserve d'attaque.

EXEMPLE : DÉCLARER UN DÉFENSEUR SUPPLÉMENTAIRE

Dans l'exemple précédent, Denise a mis toutes les armes des Droides de Combat dans la même réserve d'attaque. Si elle avait voulu, elle aurait pu retirer une arme de la réserve d'attaque, et constituer une réserve d'attaque avec trois fusils blasters, de sorte qu'une figurine ne contribue pas à la réserve d'attaque. Après avoir constitué la première réserve d'attaque, elle peut choisir de déclarer un nouveau défenseur et répéter les étapes 1 et 2, créant une nouvelle réserve d'attaque, avec une arme lourde (fournie par une Carte d'Amélioration  ou une autre arme accessible à l'unité (Carte d'Amélioration de Grenade par exemple, ou autre choix d'arme), différente des Fusils Blasters présents dans la première réserve d'attaque.

LANCER LES DÉS D'ATTAQUE

Le joueur attaquant choisit une réserve d'attaque et résout les étapes suivantes dans cet ordre :

- 1. Lancer les dés :** le joueur attaquant lance les dés de la réserve d'attaque.
- 2. Relancer les dés :** Le joueur attaquant peut résoudre les capacités ou dépenser des pions Viser pour relancer les dés d'attaque. Une unité peut dépenser autant de pions Viser qu'elle le souhaite pour relancer jusqu'à deux dés d'attaque différents, pour chaque pion dépensé dans ce but. Si une unité dispose de plusieurs pions Viser, elle peut choisir de dépenser ou non chaque pion en fonction des résultats de la relance précédente. Une unité peut relancer le même dé plusieurs fois avec plusieurs pions Viser, mais chaque dé ne peut être relancé qu'une fois par pion Viser.
- 3. Convertir les Adrénalines d'Attaque :** Le joueur attaquant modifie chaque résultat  suivant le tableau indiqué sur la Carte d'Unité (Touche  ou Critique ). Si rien n'est indiqué sur la Carte d'Unité, le résultat  est converti en un résultat vierge.

EXEMPLE : LANCER LES DÉS D'ATTAQUE

Simone a une unité de Snowtroopers qui attaque, avec une réserve d'attaque constituée de cinq dés blancs. Elle lance les dés et obtient un résultat , un résultat , un résultat  et deux résultats vierges. Après avoir lancé les dés, elle résout toutes les capacités qui lui permettent de relancer des dés. Les Snowtroopers n'ont pas de capacité propre pour relancer des dés, mais ils ont un Pion Viser. Simone choisit d'utiliser ce Pion Viser pour relancer jusqu'à 2 dés de son choix. Les deux dés doivent être relancés au même moment ; il n'est pas possible de relancer un dé pour commencer puis de le re-relancer une seconde fois à l'aide du même Pion Viser. Simone décide de relancer les deux dés vierges, et obtient 1  et 1 résultat vierge.

à nouveau, pour un résultat total de 1 , 1 , 2 , et 1 résultat vierge. Elle convertit ensuite les adrénalines d'attaque. Puisque les Snowtroopers ont sur leur Carte Unité une fenêtre de conversion des adrénalines qui indique  : , Simone convertit les 2 résultats  en 2 résultats . Si les Snowtroopers n'avaient pas eu cette fenêtre de conversion des adrénalines, elle aurait converti les 2 résultats  en 2 résultats vierges. Le résultat des jets de dés pour cette attaque sont donc : un résultat Critique , trois résultats Touche  et un résultat vierge.

ANNULER DES RÉSULTATS

Quand un résultat dans une réserve d'attaque est annulé, retirez ce dé de la réserve d'attaque.

APPLIQUER LES ESQUIVES ET COUVERTS

- 1. Déterminer le nombre de figurines protégées :** Si l'attaque n'est pas une attaque à distance, allez directement à l'étape 5 "Appliquer les Esquives" ci-dessous. Si l'attaque est une attaque à distance, le joueur attaquant vérifie la ligne de vue depuis le Chef de l'unité attaquante jusqu'à chaque figurine dans l'unité en défense. Si la ligne de vue est complètement bloquée, la figurine est protégée. Si une ligne de vue tirée depuis n'importe quel point de chacune des deux figurines est coupée par un élément de terrain qui n'est pas au contact du chef d'unité attaquante et se trouve à  de la figurine qui défend, alors cette figurine est protégée. Cette vérification est effectuée pour chaque figurine de l'unité en défense.
- 2. Déterminer le Couvert :** Si au moins la moitié des figurines dans l'unité en défense sont protégées, alors cette unité bénéficie du couvert. Le type de couvert est déterminé par ce qui protège l'unité en défense, fournissant soit du couvert léger soit du couvert lourd, en fonction de ce qui a été décidé par les joueurs en début de partie. Si une unité est à couvert et qu'au moins une des figurines dans l'unité en défense est protégée par un décor fournissant du couvert lourd, alors cette unité est à couvert lourd. Si l'unité en défense est à couvert mais n'a pas le couvert lourd, elle a un couvert léger.

Quand une unité est démoralisée, elle augmente la valeur numérique de son couvert de 1 : une unité sans couvert obtient un couvert léger, une unité à couvert léger obtient un couvert lourd.

- 3. Lancer les dés de couvert :** Si l'unité en défense est à couvert, le joueur qui défend jette un dé de défense blanc pour chaque résultat  dans la réserve d'attaque.
- 4. Appliquer le Couvert :** Si l'unité en défense est à couvert léger, elle annule un résultat  de la réserve d'attaque pour chaque résultat  obtenu avec les dés de couvert. Si elle est à couvert lourd, elle annule un résultat  de la réserve d'attaque pour chaque résultat  et  obtenu avec les dés de couvert.
- 5. Appliquer les Esquives :** Si l'unité en défense a un ou plusieurs pions Esquive, le joueur qui défend peut en dépenser le nombre de son choix. Pour chaque pion Esquive dépensé, un résultat  de la réserve d'attaque est annulé. Les unités peuvent dépenser des pions Esquive même s'il n'y a pas de résultat  dans la réserve d'attaque.

EXEMPLE : APPLIQUER LE COUVERT

Les Clones Troopers de Basile attaquent l'unité de sept Droïdes de Combat de Pascal avec une attaque à distance. Basile a obtenu 1  et 3 .

Basile vérifie la LDV depuis le chef de l'unité de soldat clone vers chacun des droïdes de combat. Basile a une LDV sur toutes les figurines de Droïdes de Combat de l'unité, mais la silhouette de cinq d'entre elles est partiellement masquée par le décor. Pascale mesure la distance entre chacun de ces Droïdes de Combat et le décor qui les masque. Quatre d'entre eux sont à $\frac{1}{2}$ du décor en question, ils sont donc protégés.

Au moins la moitié des figurines de Droïdes de Combat sont protégées, l'unité est donc à couvert. Avant la partie, Basile et Pascal se sont accordés pour dire que le bâtiment fournissait un couvert lourd et les caisses un couvert léger. Au moins un des Droïdes de Combat est protégé par le bâtiment, donc l'unité de Droïdes de Combat est à couvert lourd.

Pascale lance alors trois dés de défense blancs, un pour chaque . Il obtient un résultat vierge et deux résultats .

Les Droïdes de Combat étant à couvert lourd, 2 résultats  de la réserve d'attaque, un pour chaque résultat  et  obtenu avec les dés de couvert. Il reste donc 1 résultat  et 1 résultat  dans la réserve d'attaque.

L'unité de Droïdes de Combat ne possède pas de pions Esquive, l'étape Appliquer les Esquives et le Couvert de la séquence d'attaque est donc terminée.

MODIFIER LES DÉS D'ATTAQUE

Le joueur attaquant peut résoudre tous les effets qui modifient les résultats des dés de l'unité attaquante. Ensuite, le joueur qui défend peut résoudre à son tour tous les effets qui modifient les dés de l'unité qui attaque.

LANCER LES DÉS DE DÉFENSE

Le joueur qui défend lance ses dés de défense en suivant les étapes suivantes :

- 1. Lancer les dés de défense :** Pour chaque résultat Touche  et Critique  restant dans la réserve d'attaque, le défenseur lance un dé de défense, utilisant le dé représenté sur la Carte d'Unité.
- 2. Relancer les dés de défense :** le joueur qui défend peut utiliser tous les effets qui lui permettent de relancer des dés de défense.
- 3. Convertir les Adrénalines de Défense :** Le joueur qui défend convertit les résultats  selon ce qui est indiqué sur sa Carte d'Unité (généralement ). Si aucun résultat n'est indiqué, le dé est tourné sur une face vierge. Le joueur qui défend peut dépenser des pions Adrénaline de l'unité qui défend pour convertir un résultat  en résultat  pour chaque pion Adrénaline dépensé.

EXEMPLE : LANCER LES DÉS DE DÉFENSE

Basile a attaqué les Droïdes de Combat de Pascal et a une réserve d'attaque de 1 résultat  et 1 résultat  après avoir appliqué les esquives et couverts. Les droïdes de combat utilisent des dés de défense blanc, Pascal lance donc deux dés, un pour

chaque résultat  ou . Il obtient un résultat  et un résultat .

Après avoir lancé les dés de défense, Pascal utilise toutes les capacités qui lui permettent de relancer ces dés. Les Droïdes de Combat n'ont pas une telle capacité, alors Pascal convertit les adrénalines de défense. Les Droïdes de Combat n'ont pas  sur leur Carte d'Unité, alors il remplace le  obtenu en un résultat vierge, fixant le résultat final en un  et un résultat vierge.

MODIFIER LES DÉS DE DÉFENSE

Le joueur qui défend peut résoudre tous les effets qui modifient les dés de défense. Ensuite le joueur attaquant peut résoudre tous les effets qui modifient les dés de défense.

COMPARER LES RÉSULTATS

Le joueur attaquant compte le nombre de résultats  et . Puis le joueur en défense compte le nombre de résultats  et soustrait ce nombre à celui des résultats  et . L'unité qui défend subit un nombre de blessures égal à la différence.

EXEMPLE : COMPARER LES RÉSULTATS

Basile a obtenu 1 résultat  et 1 résultat  après avoir appliqué le couvert, durant son attaque contre les Droïdes de Combat de Pascal, qui a obtenu un résultat  et un résultat vierge en défense. Basile compte les  et  pour un total de 2. Pascal compte les résultats  pour un total de 1.

Les joueurs soustraient ensuite les totaux, donnant $2-1=1$. Les Droïdes de Combat de Pascal subissent donc la différence, soit 1 blessure.

SUBIR DES BLESSURES ET VAINCRE DES FIGURINES

Quand une unité d'un joueur subit des blessures, ce joueur choisit une figurine de l'unité et lui assigne des pions Blessure jusqu'à ce que toutes les blessures aient été subies ou que la figurine soit vaincue.

Une figurine est vaincue quand elle a un nombre de pions Blessure égal à son seuil de blessure. S'il reste des blessures non assignées après qu'une figurine a été vaincue, le joueur choisit une autre figurine de la même unité et répète le processus jusqu'à ce que toutes les blessures soient assignées ou toutes les figurines de l'unité vaincues. Quand une unité subit des blessures d'une attaque à distance, si l'attaquant n'a de ligne de vue que sur certaines figurines de cette unité, alors l'unité ennemie ne peut pas subir plus de blessures que le total des seuils de blessure des figurines qui sont en ligne de vue.

Le chef d'une unité ne peut pas se voir assigner de blessure à moins que ce ne soit la dernière figurine de l'unité.

Une figurine ou une unité avec au moins un pion Blessure est blessée. Lors de l'assignation des pions Blessure, la figurine blessée avec le plus de pions Blessure doit être choisie avant les autres figurines pour recevoir des pions Blessure, et doit recevoir des blessures jusqu'à ce qu'elle soit vaincue. Si plus d'une figurine a le même nombre de pions Blessure, choisissez l'une de ces figurines pour y assigner des blessures.

Quand une figurine est vaincue, retirez-la du champ de bataille. Si le chef d'unité est vaincu alors qu'il reste des figurines dans

l'unité, alors le joueur contrôlant cette unité choisit immédiatement une autre figurine de cette unité pour devenir le chef d'unité, remplaçant cette figurine par celle du chef d'unité.

Quand toutes les figurines d'une unité sont vaincues, l'unité est vaincue. Retirez alors tous les pions de cette unité du champ de bataille.

RETIRER DES FIGURINES AU CORPS-À-CORPS

Quand des figurines au corps-à-corps sont vaincues, de l'espace peut être créé pour permettre aux figurines de l'unité attaquante d'avancer. Après la résolution de l'attaque, le joueur attaquant effectue les opérations suivantes pour place ses figurines au corps à corps à nouveau.

1. Il place chaque figurine de chef d'unité qui n'est plus au contact d'une figurine de l'unité ennemie, au contact avec une figurine de l'unité avec laquelle leur unité était au corps-à-corps avant la résolution de l'attaque.
2. Puis il place chaque figurine de l'unité qui n'est plus en cohésion ou au contact avec une figurine de l'unité ennemie, en cohésion et au contact d'une figurine de l'unité ennemie avec laquelle son unité est au corps-à-corps.

Puis le joueur en défense effectue les mêmes étapes. Si une figurine ne peut être placée au contact avec une figurine ennemie pendant ce processus, elle doit quand même être placée en cohésion.

Si pour quelque raison que ce soit, une figurine ne peut être placée au contact d'une figurine de l'unité ennemie, et qu'aucune des figurines de cette unité n'est encore au contact d'une unité ennemie, alors ces figurines ne bougent pas et cette unité n'est plus au corps-à-corps.

EFFETS QUI INFLIGENT OU ASSignent DES BLESSURES

Certains effets assignent ou infligent des blessures en dehors de la séquence d'attaque. Ces effets ne sont pas des attaques, aucun dé de défense n'est lancé, aucun pion Suppression n'est assigné. Le joueur qui contrôle l'unité subissant les blessures assigne les blessures normalement.

Certains effets disent explicitement quelles figurines les subissent. Dans ce cas, le joueur contrôlant l'effet assigne les blessures subies de cette façon, ignorant les règles normales.

EXEMPLE : SUBIR DES BLESSURES ET VAINCRE DES FIGURINES

Après avoir comparé les résultats, l'unité de 5 Soldats Clones de Patrick a subi 3 blessures pendant l'attaque. Il assigne une des blessures à une figurine de l'unité. Comme toutes les figurines de l'unité de Soldats Clones ont un seuil de blessure de 1, la figurine à laquelle Patrick a assigné une blessure est vaincue. Il reste deux blessures non assignées, Patrick choisit une autre figurine de l'unité et répète le processus jusqu'à ce que toutes les figurines soient vaincues ou toutes les blessures attribuées. Chaque Soldat Clone ayant un seuil de blessure de 1 et l'unité ayant subi 3 blessures, trois figurines de Soldats Clones sont vaincues, ce qui laisse deux Soldats Clones dans l'unité.

Après avoir comparé les résultats, l'unité de trois Wookies de Christophe subit quatre blessures. Il assigne alors une des blessures à une figurine de l'unité. Comme les Wookies ont un seuil de blessure de 3, ce Wookie n'est pas vaincu après s'être vu assigner une seule blessure, et il reste à Chris trois autres blessures à assigner. Cependant, comme le Wookie a au moins un pion Blessure assigné, il est dorénavant blessé, et Chris DOIT le choisir pour se voir assigner de nouveaux pions Blessure, comme il a plus de pions Blessures que toute autre figurine de l'unité. Chris est forcé d'assigner les 2 prochaines blessures à ce même Wookie jusqu'à ce qu'il atteigne son seuil de blessure de 3 et soit vaincu, ce qui laisse une dernière blessure à assigner. Chris doit choisir un Wookie qui ne soit pas chef d'unité pour lui assigner cette blessure. Dans le futur, comme le Wookie blessé a plus de pions Blessure que l'autre, Chris devra lui assigner des blessures en premier, et continuer à faire ainsi jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

ASSIGNER UN PION SUPPRESSION AU DEFENSEUR

Après avoir résolu les neuf premières étapes de la séquence d'attaque, s'il y avait au moins un  ou  dans la réserve d'attaque pendant l'étape "Lancer les dés d'attaque", et si l'attaque était une attaque à distance, alors le défenseur gagne un pion Suppression.

CHOISIR UNE RESERVE D'ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Après avoir résolu les dix étapes de la séquence d'attaque, si l'unité attaquante a encore une réserve d'attaque à résoudre, le joueur attaquant choisit une autre réserve d'attaque à résoudre contre une unité en défense, effectuant une attaque en répétant les étapes de 4 à 11.

Quand toutes les réserves d'attaques d'une unité ont été résolues, l'action d'attaque se termine.

EXEMPLE DE SÉQUENCE D'ATTAQUE COMPLÈTE

Simone a déclaré une action Attaquer avec son unité de Snowtroopers. La première étape de la séquence d'attaque est de déclarer un défenseur. En mesurant à partir de son chef d'unité, Simone doit choisir une unité ennemie qui soit à portée des armes de Snowtroopers et qui a au moins une figurine en ligne de vue ; dans le cas présent, la portée maximale des armes de Snowtrooper est de 3. Il se trouve que Luke Skywalker se situe à  mais ne pourra pas être ciblé par les Snowtroopers car n'est pas en ligne de vue de leur chef d'unité.

Au lieu de cela, Simone désigne une unité de Soldats Rebelles comme défenseur, étant donné qu'ils sont à  et que le chef d'unité des Snowtroopers peut tracer une ligne de vue sur eux.

Ensuite, Simone détermine le nombre de figurines éligibles en vérifiant la ligne de vue à partir de chaque membre de l'unité attaquante. Un Snowtrooper ne sera éligible à contribuer à la réserve d'attaque que s'il peut tracer une ligne de vue entre lui et n'importe quel Soldat Rebelle. Simone constate que tous les Snowtroopers sauf un sont éligibles. Ensuite, pour chaque figurine éligible, Simone choisit une de ses armes disponibles pour le faire contribuer à la réserve d'attaque. La figurine concernée doit remplir toutes les conditions nécessaires, s'il y en a, pour sélectionner une arme donnée. Ce qui veut dire par exemple que Simone ne peut pas sélectionner une arme dont la portée minimale se situe au-delà du défenseur.

Puisque les Soldats Rebelles sont à portée, en ligne de vue et que Simone a cinq Snowtroopers éligibles, elle peut ainsi ajouter cinq fusils blasters à sa réserve d'attaque. Simone rassemble les dés pour ces armes et les place ensemble sur le champ de bataille à côté du défenseur.

La réserve d'attaque se compose de 5 dés d'attaque blancs. Simone lance les dés et obtient 1 , 1 , 1  et 2 résultats vierges. Maintenant que les dés d'attaque ont été lancés, Simone doit résoudre les capacités à sa disposition qui lui permettraient de relancer certains de ces dés.

Les Snowtroopers n'ont aucune capacité particulière pour relancer des dés d'attaque mais ils disposent d'un pion Viser. Simone choisit de dépenser ce pion Viser pour relancer jusqu'à deux dés de son choix. Les deux dés choisis doivent être lancés en même temps, elle ne peut pas en relancer un et ensuite relancer le même dans le cadre d'un seul pion Viser. Simone décide de relancer les deux résultats vierges et obtient 2 , ce qui amène le résultat final à 1 , 1  et 3 . À présent elle doit convertir les adrénalines d'attaque. Les Snowtroopers disposant sur leur Carte d'Unité d'une fenêtre de conversion qui indique : , Simone peut changer les 3 résultats adrénaline en résultats [hit]. S'ils n'avaient pas cette fenêtre de conversion, les 3 résultats  auraient été changés en 3 résultats vierges. Le résultat final des dés d'attaque est donc de 1 , et 4 .

La prochaine étape de l'attaque est d'appliquer le couvert et les esquives. Pour le couvert, Simone vérifie la ligne de vue du chef d'unité des Snowtroopers vers chaque figurine des Soldats Rebelles. Si cette ligne de vue vers n'importe quel point de la silhouette d'un Soldat Rebelle est bloquée par un terrain situé à $\frac{1}{2}$ de la figurine et avec lequel le chef d'unité Snowtrooper n'est pas en contact, le Soldat Rebelle est protégé. Simone a vérifié toutes les lignes de vue et détermine que 5 Soldats Rebelles sont protégés.

Puisqu'au moins la moitié des Soldats Rebelles sont protégés, l'ensemble de l'unité est considérée comme étant à couvert. Avant le début de la partie, Will et Simone avait convenu que ce terrain fournissait un couvert léger. Le défenseur profite donc d'un couvert léger.

Will doit lancer 1 dé de défense blanc pour chaque résultat  obtenu par la réserve d'attaque, ce qui représente dans le cas présent 4 dés de couvert. Will lance ses dés de couvert et obtient 1 , 1  et 2 résultats vierges.

Parce que l'unité en défense bénéficie d'un couvert léger, chaque résultat  annule 1 résultat  des dés d'attaque. Will ayant obtenu 1 résultat  sur ses dés de couvert, il annule ainsi 1 résultat  sur les dés d'attaque de Simone, ce qui a pour effet de réduire la réserve d'attaque à 1  et 3 .

Les Soldats Rebelles ne disposent d'aucun pion Esquive ; la séquence d'attaque passe directement à l'étape suivante.

La Carte d'Unité des Soldats Rebelles indiquent que leurs dés de défense sont blancs, ce qui veut dire que Will va lancer 4 dés de défense blancs, c'est-à-dire 1 pour chaque résultat  et  des dés d'attaque. Il lance ses dés de défense et obtient 1 , 1  et 2 résultats vierges.

Maintenant que les dés de défense ont été lancés, Will doit résoudre les capacités à sa disposition qui lui permettraient de relancer certains de ces dés. Son unité ne possède aucune capacité de ce genre ; il passe directement à l'étape de conversion des adrénalines de défense. Les Soldats Rebelles disposant sur leur Carte d'Unité d'une fenêtre de conversion qui indique : , Will peut changer son unique résultat adrénaline en 1 résultat . Le résultat final des dés de défense est donc de 2  et 2 résultats vierges.

Simone a une réserve d'attaque de 1  et 3  après l'application du couvert, et Will a obtenu 2  sur ses dés de défense. Ce qui fait un compte de 4 touches du côté attaquant, et un compte de 2 défenses du côté défenseur.

Les joueurs soustraient alors les résultats obtenus de chaque côté : $4-2=2$. Les Soldats Rebelles subissent 2 blessures.

Will doit à présent assigner ces 2 blessures aux figurines de son unité. Leur Carte d'Unité indique un seuil de blessure de 1 ; chaque figurine qui recevra une blessure sera donc vaincue. Will assigne une première blessure à un Soldat Rebelle, lequel est vaincu et retiré de la table. Il reste encore 1 blessure que Will doit assigner à une autre figurine de cette même unité, ce processus devant être répété jusqu'à ce que toutes les blessures aient été infligées. En fin de compte, 2 Soldats Rebelles ont été vaincus et 3 ont survécu.

Étant donné qu'il y a eu au moins 1  ou 1  dans la réserve d'attaque (à l'étape Lancer les dés d'attaque) et qu'il s'agit d'une attaque à distance, l'unité des Soldats Rebelles reçoit 1 pion Suppression.

ATTENDRE

Un Soldat ou un Véhicule Terrestre peut effectuer l'action Attendre pour gagner un pion En Attente. Placez-le sur le champ de bataille près du chef de l'unité. Une unité ne peut pas effectuer une action Attaquer et une action Attendre dans la même activation. Une unité ne peut avoir qu'un seul pion En Attente à tout moment.



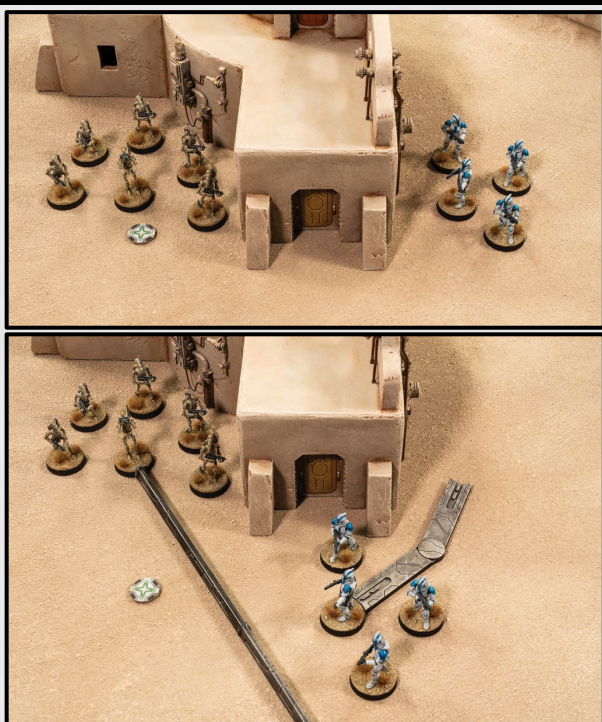
Pendant la Phase d'Activation, après qu'une unité ennemie à  et en ligne de vue de n'importe quelle figurine dans une unité alliée de Soldat ou de Véhicule Terrestre avec un pion En Attente à attaqué, s'est déplacé ou a effectué une action, si ce n'est pas l'activation de cette unité et que cette attaque, déplacement, ou action n'a pas été causé par un effet du

joueur contrôlant l'unité alliée, alors cette unité alliée peut dépenser un pion En Attente pour effectuer une action Se Déplacer ou Attaquer gratuite. La seule unité qui puisse être déclarée comme défenseur pendant l'action gratuite d'attaque effectuée de cette façon est celle qui a effectué l'attaque, le déplacement ou l'action qui a déclenché l'Attente.

Si une unité effectue un déplacement, une attaque, une action, ou gagne un pion Suppression, alors elle perd son pion En Attente.

Un pion En Attente est déclenché avant tout effet qui se déclenche suite à une attaque, une action Attaquer, un déplacement ou une action Se Déplacer. Une unité ne peut pas dépenser un pion En Attente avant que toutes les réserves d'attaque d'une unité ont été résolues.

EXEMPLE : ATTENDRE



Les Droïdes de Combat de Mélissa effectuent l'action Attendre et gagne un pion En Attente. Plus tard dans le tour, une unité de Soldats Clones ennemie s'active et effectue une action. L'unité de Soldats Clones ennemie est à 2 des Droïdes de Combat et en ligne de vue, donc après la résolution de l'action des Soldats Clones, les Droïdes de Combat peuvent dépenser leur pion En Attente pour effectuer une action Se Déplacer gratuite ou une action Attaquer gratuite, dont la cible ne pourra être que l'unité de Soldats Clones.

PLACER LE PION ORDRE

Quand le joueur actif a résolu tous les effets de fin d'activation d'une unité, si l'unité a un pion Ordre face visible, il le retourne sur sa face cachée ; sinon, il lui assigne le pion Ordre précédemment tiré, face cachée. L'activation de l'unité et le tour du joueur actif se terminent, et l'autre joueur devient le joueur actif. Les joueurs enchaînent les tours en alternance, répétant les étapes 2 et 3 de la Phase d'Activation.

RÉSOLUDRE LES EFFETS DE FIN DE PHASE D'ACTIVATION

Quand toutes les unités sur le champ de bataille ont été activées, que les réserves d'ordre des deux joueurs sont vides et qu'aucun joueur n'a de pions Ordre sur des Cartes de Commandement, alors tous les effets qui arrivent à la fin de la Phase d'Activation se résolvent.

Quand tous ces effets sont résolus, la Phase d'Activation est terminée et les joueurs avancent à la Phase Finale.

LA PHASE FINALE

Pendant la Phase Finale, les joueurs se préparent pour le round suivant en marquant des Points de Victoire, défaussant les Cartes de Commandement, enlevant certains types de pions, en mettant à jour la réserve d'ordres, résolvant certains effets et en avançant le compte-tour.

ETAPES DE LA PHASE FINALE

1. Résoudre toutes les capacités ou effets qui arrivent au début de la Phase Finale.
2. Marquer des Points de Victoire
3. Défausser les Cartes de Commandement
4. Retirer les Pions
5. Mettre à jour la Réserve d'Ordres et Promouvoir
6. Résoudre les capacités et effets de fin de Phase Finale
7. Avancer le compte-tour

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent des Points de Victoire (PV) comme décrit sur la Carte d'Objectif. Les joueurs marquent ensuite les PV comme décrit sur la carte d'Objectif Secondaire.

DÉFAUSSER LES CARTES DE COMMANDEMENT

Chaque joueur défausse la Carte de Commandement qu'ils ont révélé ce tour dans leur pile de défausse. Ces cartes ne peuvent pas être utilisées à nouveau dans cette partie.

RETIRER LES PIONS

Les joueurs retirent les pions Visée, Esquive, Adrénaline et En Attente de leurs unités. Ensuite, ils retirent un pion Suppression de chaque unité, si possible. Enfin, chaque joueur retire les pions Avantage de leur réserve de Passe.

PROMOUVOIR

Si toutes les unités  d'un joueur sont vaincues, et qu'ils ne contrôlent aucune unité avec le mot clé Commandant des Opérations, alors en commençant par le joueur avec la priorité, ces joueurs doivent promouvoir une unité de Soldat en changeant son rang pour devenir une unité . Le pion d'ordre d'origine de l'unité est défaussé et remplacé par un pion d'ordre . L'unité compte comme une unité  pour tous les aspects de règles. Si un joueur n'a plus d'unités de Soldat à promouvoir et ne contrôle pas d'unité dotée du mot clé Commandant des Opérations avec un pion de commandant, alors ce joueur n'a plus d'unité  et ne peut plus jouer de Carte de Commandement.

EXEMPLE : PROMOUVOIR

Plus tôt dans le tour, la dernière unité  de José a été vaincue. A l'étape Mettre à jour la Réserve d'Ordre et Promouvoir de la Phase Finale, il doit choisir une unité de Soldat pour devenir . Le pion d'ordre d'origine est défaussé et remplacé par un pion . L'unité promue compte comme un  pour toutes les règles qui s'y réfèrent. Si José n'avait pas eu d'unité de Soldat à promouvoir, alors il n'aurait plus eu du  et ne pourrait plus jouer de Cartes de Commandement pour le reste de la partie.

AVANCER LE COMPTE-TOUR

Augmentez le numéro affiché sur le compte-tour. Le round en cours est terminé, un nouveau round commence. Après la fin du cinquième round, la partie s'arrête.



ANNEXE A : SOCLES À ENCOCHES

Certaines figurines de *Star Wars* Légion ont des socles à encoches. Les unités sur socles à encoches suivent toutes les règles détaillées dans cette section.



SE DÉPLACER AVEC UN SOCLE À ENCOCHES

Les figurines sur socle à encoches ont un certain nombre d'options de déplacement supplémentaires à leur disposition :

PIVOT

Certaines figurines sur socle à encoches peuvent pivoter. Si une unité peut pivoter, c'est noté dans les règles pour ce type particulier d'unité.

Quand une unité qui peut pivoter effectue une action Se Déplacer, elle peut choisir d'effectuer un Pivot au lieu d'un autre déplacement.

Pour pivoter, tournez le socle de la figurine du chef d'unité de 90° vers la droite ou la gauche, gardant le centre du socle à la même place. Si une unité est constituée de plusieurs figurines, chaque figurine de l'unité doit pivoter de façon à ce qu'elles soient toutes orientées de la même façon que le chef d'unité.

RECULER

Certaines figurines sur socle à encoches peuvent reculer. Seuls certains types d'unité peuvent reculer.

Quand une telle unité effectue une action Se Déplacer, elle peut choisir de reculer au lieu de faire un autre déplacement. Quand une unité recule, suivez les règles normales pour un déplacement de socle à encoches, à l'exception des exceptions suivantes :

- Lors d'un déplacement Reculer partiel, au lieu de placer le Gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle du chef de l'unité au début de son Déplacement, placer l'extrémité du Gabarit de déplacement dans l'encoche arrière du chef de l'unité.
- Lors d'un déplacement Reculer complet, au lieu de placer l'extrémité du Gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle du chef de l'unité au début de son Déplacement, placer le Gabarit de déplacement dans l'encoche arrière du chef de l'unité. Puis placez l'encoche avant du socle du chef de l'unité à l'autre extrémité du gabarit de déplacement.
- Quand elle recule, une unité réduit sa vitesse de 1 jusqu'à un minimum de 1.

ATTAQUER AVEC DES SOCLES À ENCOCHES

Les figurines avec des socles à encoches ont quatre arcs différents représentés par des lignes sculptées sur leurs bases : avant, arrière et les deux flancs. Ces arcs sont mentionnés par certaines règles, comme les mots-clés Fixe et Point Faible.

ANNEXE B : TYPES D'UNITÉS

Chaque unité de *Star Wars* Légion a un type d'unité indiqué sur sa Carte d'Unité. Toutes les unités sont soit des Soldats soit des Véhicules, et chaque type a un certain nombre de sous-types avec leurs propres règles.

SOLDAT

Les Soldats sont le type le plus courant de *Star Wars* Legion. Ils ont les sous-types suivants, chacun avec ses propres règles supplémentaires.

- Soldat Clone
- Soldat Créature
- Soldat Droïde
- Soldat En Position
- Soldat Wookie

Les règles qui concernent une unité de Soldat concernent tous les sous-types de Soldats. Les sous-types suivent toutes les règles des Soldats sauf si le contraire est précisé.

SOLDAT CLONE

- Quand elle attaque ou défend, une unité de Soldat Clone peut dépenser un (et un seul) pion Viser, Esquive ou Adrenaline appartenant à une autre unité de Soldat Clone alliée à  et en ligne de vue, comme si ce pion lui appartenait.

SOLDAT CRÉATURE

- Les Soldats Créatures ont des socles à encoches.
- Les Soldats Créatures peuvent reculer.
- Les Soldats Créatures peuvent pivoter, même lorsqu'ils sont engagés.
- Les Soldats Créatures ne bénéficient pas du couvert octroyé par les barricades.
- Les Soldats Créatures peuvent attaquer et se replier dans la même activation.

SOLDATS DROÏDES

- Les Soldats Droïdes ne peuvent pas être démoralisés, mais peuvent paniquer.
- Les Soldats Droïdes ne peuvent pas gagner ou résoudre de pions Poison.

SOLDAT EN POSITION

- Les Soldats En Position ont des socles à encoches.
- Les Soldats En Position peuvent reculer.
- Les Soldats En Position peuvent pivoter, même lorsqu'ils sont engagés.

SOLDAT WOOKIE

Les Soldats Wookies n'ont pas de règles particulières, mais ce sous-type est mentionné par certaines règles et capacités.

VÉHICULES

Il existe de nombreux véhicules dans *Star Wars Légion*, des lourds chars aux rapides airspeeders, et tant d'autres. Chaque unité de véhicules de *Star Wars Légion* a aussi l'un des sous-types listés ci-dessous, avec leurs propres règles :

- Véhicule Terrestre
- Véhicule à Répulseurs

Les règles qui concernent une unité de véhicules concernent tous les sous-types de véhicules, sauf si le contraire est indiqué. Quel que soit leur sous-type, tous les véhicules suivent la règle de Résistance explicitée ci-dessous.

RÉSISTANCE

Les véhicules n'ont pas de valeur de Courage. A la place, la plupart ont une valeur de Résistance. Un véhicule qui n'a pas de valeur de Résistance a "-" sur sa Carte d'Unité, là où la Résistance devrait être indiquée.



Quand un véhicule avec une valeur de Résistance a un nombre de pions Blessure égal ou supérieur à sa valeur de Résistance, elle gagne un pion de Véhicule Endommagé après la résolution de l'effet qui lui a assigné les blessures

Quand un joueur active une unité de Véhicule avec un pion Véhicule Endommagé, il lance un dé de défense blanc. Sur un résultat vierge, cette unité effectue une action de moins pendant son activation.

Un véhicule ne peut avoir qu'un seul pion Véhicule Endommagé à tout moment et ne peut en gagner qu'un seul de cette façon par partie.

EXEMPLE : DÉGÂTS AUX VÉHICULES

Le CAB de Nicolas avait déjà trois pions Blessure et en reçoit trois autres lors d'une attaque. Après la résolution de l'attaque, le CAB de Nicolas gagne un pion Véhicule Endommagé.

Parce qu'un véhicule ne peut gagner qu'un seul pion Véhicule Endommagé quand il a subi autant ou plus de dégâts que sa valeur de Résistance, même si Nicolas retirait le pion Véhicule Endommagé de son CAB et que ce dernier subissait de nouveaux dégâts, il ne gagnerait pas de nouveau pion Véhicule Endommagé.

VÉHICULES TERRESTRES

- Les véhicules terrestres ont des socles à encoches.
- Les véhicules terrestres peuvent pivoter et reculer.
- Les véhicules terrestres peuvent terminer un déplacement avec leur socle chevauchant partiellement un élément de décor.
- Un véhicule terrestre ne peut pas terminer un déplacement ou être placé dans une position où il serait physiquement instable, ou où son socle aurait un angle supérieur à 45° avec le champ de bataille.
- Les véhicules terrestres peuvent être au corps-à-corps mais ne peuvent pas être engagés.
- Les véhicules terrestres bloquent les lignes de vue comme s'ils étaient un élément de décor du volume de sa silhouette.
- Pour déterminer le nombre de figurines protégées et le couvert pendant une séquence d'attaque, considérez les véhicules terrestres comme un élément de décor en zone du volume de sa silhouette, procurant du couvert lourd.
- Quand un véhicule terrestre défend contre une attaque à distance, pendant l'étape Appliquez les Esquives et le Couvert, il ne peut pas être protégé et ne peut pas bénéficier du Couvert en étant protégé.

VÉHICULES À RÉPULSEURS

- Les véhicules à répulseurs ont des socles à encoches.
- Les véhicules à répulseurs peuvent pivoter.
- Les véhicules à répulseurs ne peuvent pas effectuer l'action Attendre ou gagner ou dépenser de pions En Attente.
- Les véhicules à répulseurs peuvent terminer un déplacement avec leur socle chevauchant partiellement un élément de décor.
- Les véhicules à répulseurs peuvent se déplacer à travers ou sur un décor infranchissable et peuvent placer leur gabarit de déplacement chevauchant un terrain infranchissable pendant qu'ils le font.
- Un véhicule à répulseurs ne peut pas terminer un déplacement ou être placé dans une position où il serait physiquement instable, ou où son socle aurait un angle supérieur à 45° avec le champ de bataille.
- Les véhicules à répulseurs peuvent être au corps à corps mais ne peuvent pas être engagés.
- Les véhicules à répulseurs ne bloquent pas les lignes de vues, ne protègent pas de figurines et ne fournissent pas de couvert.
- Quand un véhicule à répulseurs défend contre une attaque à distance, pendant l'étape Appliquez les Esquives et le Couvert, il ne peut pas être protégé et ne peut pas bénéficier du Couvert en étant protégé.

ANNEXE C : MERCENAIRES ET FORCES ARMÉES

MERCENAIRES

La galaxie de *Star Wars* est peuplée de toutes sortes de héros, vilains, filous et syndicats, et même des puissances entières qui ne sont pas alignées avec les structures de pouvoir principales. Ces personnages et forces apparaissent dans *Star Wars Légion* en tant qu'unités mercenaires.

Les unités Mercenaires ne sont loyales à aucune des factions du jeu. Cependant, ces factions et certaines Forces Armées peuvent recruter certains Mercenaires et les ajouter à leurs armées. La Carte d'Unité d'une unité Mercenaire indique quelle faction peut l'intégrer dans une armée. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour intégrer une unité Mercenaire dans une armée.

Les unités Mercenaires ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités d'un rang requis dans une armée, mais compte dans le nombre maximum d'unités de ce rang. Une armée ne peut inclure que deux unités Mercenaires de rang ▲ et une seule unité Mercenaire de chaque autre rang. Pour plus d'informations sur les prérequis de rang, voir page 16.

EXEMPLE : MERCENAIRES ET PRÉREQUIS DE RANG

Par exemple, une armée standard de l'Empire qui inclurait une unité de Pykes doit ajouter au moins trois unités ▲ qui ne soient pas Mercenaires, et ne peut pas inclure plus de six unités ▲ au total.

Un joueur ne peut pas normalement faire une armée qui ne contienne que des unités Mercenaires, mais certaines Forces Armées lui permettent de le faire. Ces Forces Armées ont leurs propres règles et prérequis uniques. Certaines unités de Mercenaires ne peuvent pas être utilisées par n'importe quelle faction ; ces unités ne peuvent être utilisées que si des règles spéciales leur permettent d'être incluses dans les armées.

Une unité Mercenaire est alliée avec les autres unités de son armée, mais n'est pas considérée comme faisant partie de la faction de cette armée. Lorsque vous incluez des unités Mercenaires dans une armée, utilisez des jetons d'ordre dont le dos correspond à la faction de l'armée. Un joueur qui construirait une armée qui ne comprend que des unités Mercenaires utilisent des jetons d'Ordre avec le dos Mercenaire.

EXEMPLE : MERCENAIRES ET FACTIONS

Par exemple, Les Hommes de Main du Soleil Noir d'une armée de l'Empire Galactique sont alliés avec les autres unités de l'armée, mais ne font pas partie de la faction de l'Empire Galactique. Ils utilisent des jetons d'ordre de l'Empire Galactique.

AFFILIATIONS

Chaque unité Mercenaire a une affiliation. Leur affiliation représente leur véritable loyauté. Les affiliations représentent des organisations criminelles, des syndicats, des guildes, des gangs ou même un seul chasseur de primes, traçant son

chemin dans la galaxie. L'affiliation d'une unité est représentée par une icône dans le coin supérieur gauche de sa carte d'unité, où l'icône de faction d'une unité serait normale.

Une unité avec une affiliation ne peut recevoir des Ordres que d'une unité alliée de la même affiliation.

ICONES D'AFFILIATION

Chaque affiliation est représentée par une icône. Les affiliations de *Star Wars Légion* sont les suivantes :

-  Soleil Noir
-  Le Syndicat des Pykes
-  Pillards
-  Voyous
-  Loyalistes de Maul
-  Ewoks

FORCES ARMÉES

Dans *Star Wars Legion*, les Forces Armées représentent des groupes d'unités qui ont combattu ensemble dans la galaxie *Star Wars*. Ces forces sont inspirées de sous groupes uniques, qui vont d'un groupe de mercenaires pouilleux à la principale force d'invasion impériale.

Les Forces Armées offrent aux joueurs une façon alternative de construire une armée. Chaque Force Armée a sa propre liste d'unités spécifiques qu'elle peut utiliser, ses propres exigences de rang pour les formats standard et escarmouche, et ses propres règles spéciales, qui affectent la façon dont cette Force Armée est construite, déployée et jouée.

ANNEXE D : ANATOMIE DES ANCIENNES CARTES

Certaines anciennes unités, amélioration et cartes de commandement ne sont pas identiques aux cartes présentées dans ce livre de règles. Ces cartes fonctionnent de la même manière que les nouvelles, mais elles ont une disposition différente qui est décrite dans cette annexe.

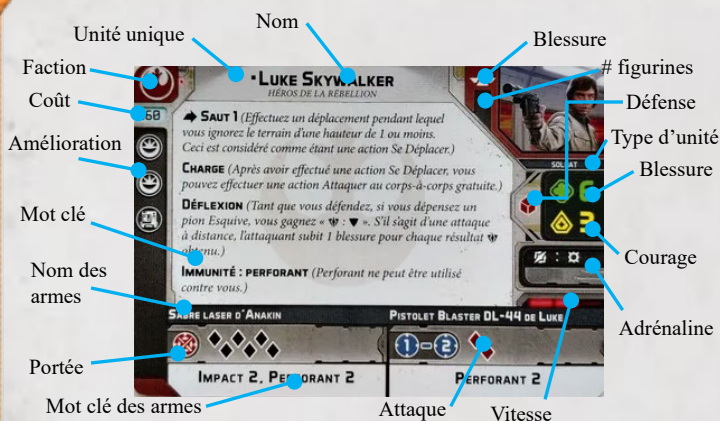
CARTES D'UNITÉ

Les Cartes d'Unité indiquent les règles spéciales et les statistiques d'une unité. Chaque unité dans une armée a sa propre carte d'unité, dont un exemple est présenté ci-dessous.

CARTE D'UNITÉ (VÉHICULE)



CARTE D'UNITÉ (SOLDAT)



1. **Nom** : Le nom de l'unité.

2. **Sous-titre** : Le sous-titre de l'unité, s'il en a un. Les règles peuvent faire référence à une unité par son sous-titre.

3. **Faction** : La faction de l'unité. Pour plus d'informations sur les factions, voir p. 16.

4. **Rang d'unité** : Le rang de l'unité. Pour plus d'informations sur les rangs, voir p. 16.

5. **Coût en Points** : Le coût en points de l'unité. Les points sont utilisés dans la construction d'armée. Voir la page 16 pour plus d'informations sur la construction d'armée.

6. **Nombre de figurines** : Le nombre de figurines dans l'unité.

7. **Type d'unité** : le type de l'unité. Pour plus d'informations sur les types d'unités, voir p. 39.

8. **Barre d'amélioration** : Les types d'améliorations, le cas échéant, qui sont disponibles pour l'unité.

9. **Mots-clés d'unité** : les mots-clés de l'unité. Chaque mot-clé d'unité fournit des règles et des capacités spéciales à l'unité. Les mots clés se retrouvent dans le Glossaire des Mots-clés page 45.

10. **Seuil de blessure** : Seuil de blessure de l'unité. Il s'agit du nombre maximum de pions Blessure que chaque figurine de l'unité peut avoir avant d'être vaincue.

11. **Valeur de courage** : la valeur de courage de l'unité. Pour plus d'informations sur la suppression voir page 15.

12. **Vitesse** : la vitesse de l'unité. Les gabarits de mouvement utilisés par l'unité lors de son déplacement.

13. **Armes** : les armes de l'unité. Pour plus d'informations sur les armes, les attaques et les réserves de dés, voir p. 31.

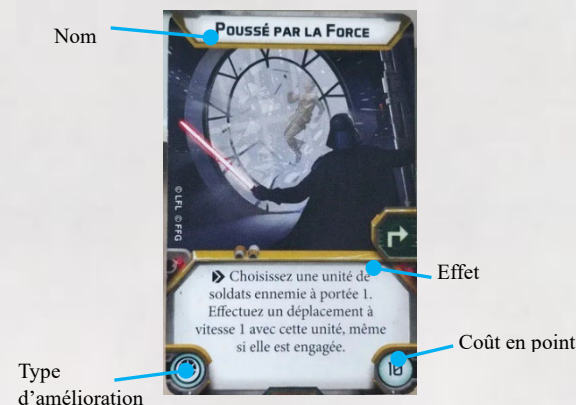
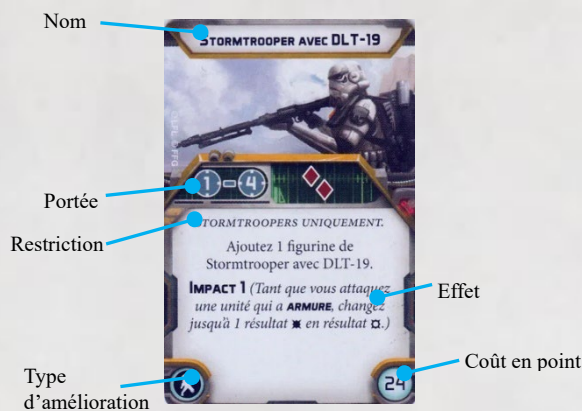
14. **Défense** : le type de dés de défense que l'unité utilise lorsqu'il défend contre les attaques. Pour plus d'informations sur le lancer des dés de défense, voir page 33-34.

15. **Fenêtre de conversion des adrénalines** : le résultat de la conversion des adrénalines de l'unité. Pour plus d'informations sur les résultats d'adrénalines, voir page 29.

16. **Le mot clé Mercenaire** n'existe pas. Considérez les cartes avec des symboles de faction affichés à côté de leur symbole d'affiliation comme ayant le mot clé Mercenaire pour ces factions.

CARTES D'AMÉLIORATION

Les Cartes d'amélioration peuvent être ajoutées aux unités et leur donner des règles et/ou des figurines supplémentaires. Les éléments d'une carte d'amélioration sont indiqués ci-dessous.



1. **Titre de la carte** : Le titre de l'amélioration.

2. **Type d'amélioration** : le type d'amélioration.

3. Restriction : Les restrictions sur les unités qui peuvent équiper cette amélioration, le cas échéant.
4. Incliner/Épuiser : Certaines cartes d'amélioration nécessitent que la carte soit inclinée ou épuisée. Voir la page 17 pour plus d'informations sur cet usage.
5. Effet : effet de l'amélioration.
6. Coût en points : Le coût en points de l'amélioration.
7. Seuil de blessure : Le seuil de blessure d'une figurine ajoutée à l'unité avec cette amélioration. Parfois ces figurines ont un seuil de blessure différent de celui du reste de l'unité.
8. Arme : Certaines cartes d'amélioration ajoutent des armes qui peuvent être utilisées par l'unité. La carte montre alors la portée de cette arme, et les dés que cette arme ajoute à la réserve d'attaque. Pour plus d'informations sur les armes, les attaques, et les réserves d'attaque, voir la page 34.
9. Conversion d'Adrénaline : parfois, une amélioration porte sa propre charte de conversion d'Adrénalines. Elle n'est utilisée uniquement dans certaines situations et n'affecte pas l'unité équipée. Pour plus d'informations sur les résultats d'adrénalines, voir page 33.

CARTES DE COMMANDEMENT

Les Cartes de Commandement forment la Main de Commandement d'un joueur et sont utilisées durant la Phase de Commandement pour déterminer la priorité, donner des Ordres aux unités, et déclencher de puissants effets de jeu.



1. Titre de la carte : Le titre de la Carte de Commandement.
2. Points lumineux : Le nombre de points lumineux (pépins) qu'une Carte de Commandement possède. Les points lumineux sont utilisés dans la construction d'armée et servent à déterminer quel joueur a la priorité à chaque round.
3. Restriction : Certaines Cartes de Commandement sont restreintes à un certain Commandant, à une certaine Faction, Unité ou Force Armée, listée ici.

4. Ordres : Le nombre et le type d'unités auxquels le Commandant nommé peut donner des Ordres avec cette carte.
5. Effet : L'effet de la Carte de Commandement.
6. Armes : Certaines Cartes de Commandement permettent aux figurines d'utiliser une arme décrite sur la Carte de Commandement.

ANNEXE E : TIMING

MISE EN PLACE

Le processus de préparation d'une partie de *Star Wars Legion* s'appelle la Mise en Place. Elle est constituée des étapes suivantes :

1. Créer une armée, une Main de Commandement et un Paquet de Bataille
2. Installer le champ de bataille et rassembler le matériel de jeu
3. Définir les propriétés des décors
4. Placer les éléments de décor
5. Déterminer le joueur bleu
6. Construire une Mission
7. Résoudre les effets de Mise en Place
8. Déployer les unités en Position Avancée

PARTIES D'UN ROUND

Chacune des cinq manches d'une partie de *Star Wars Legion* est divisée en les phases suivantes :

1. La Phase de Commandement
2. La Phase d'Activation
3. La Phase Finale

ÉTAPES DE LA PHASE DE COMMANDEMENT

1. Sélectionner et Jouer les Cartes de Commandement
2. Résoudre les Cartes de Commandement
3. Déterminer la priorité
4. Nominer les Commandants et les Ordres d'Émission
5. Créer la Réserve d'Ordres
6. Créer la Réserve de Passe

RÉSoudre LES EFFETS DE CARTE DE COMMANDEMENT

1. Les effets de la Carte de Commandement qui se produisent lorsque la Carte de Commandement est révélée, en commençant par le joueur bleu.
2. Les effets de Carte de Commandement qui n'ont pas de timing spécifique, en commençant par le joueur bleu
3. Les effets de Carte de Commandement qui se produisent lorsqu'une unité donne des Ordres, en commençant par le joueur avec la priorité.
4. Les effets de Carte de Commandement qui se produisent au début de la phase d'activation, en commençant par le joueur avec la priorité.
5. Les effets de Carte de Commandement qui se produisent pendant la phase d'activation, en commençant par le joueur avec la priorité.

ÉTAPES DE LA PHASE D'ACTIVATION

1. Résoudre les capacités ou les effets au début de la Phase d'Activation
2. Choisir une unité à activer ou passer
3. Activer une unité
 - Résoudre toutes les capacités ou les effets au début de l'activation d'une unité
 - Se Rallier
 - Effectuer des actions
 - Résoudre toutes les capacités ou les effets de la fin de l'activation d'une unité
4. Placer un pion ordre
5. Résoudre les capacités ou les effets à la fin de la phase d'activation

ÉTAPES DE L'ACTIVATION D'UNE UNITÉ

1. Résoudre toutes les capacités ou les effets au début de l'activation d'une unité
2. Se Rallier
3. Effectuer des actions
4. Résoudre toutes les capacités ou les effets de la fin de l'activation d'une unité
5. Assigner un pion Ordre face cachée

SÉQUENCE D'ATTAQUE

1. Déclarer le défenseur
2. Créer la réserve d'attaque
 - a) Déterminer les figurines éligibles
 - b) Choisir les armes et rassembler les dés
3. Déclarer un défenseur supplémentaire
4. Lancer les dés d'attaque
 - a) Lancer les dés
 - b) Relancer les dés
 - c) Convertir les Adrénalines d'attaque
5. Appliquer les Esquives et le Couvert
 - a) Déterminer le nombre de figurines protégées
 - b) Déterminer le Couvert
 - c) Lancer les dés de Couvert
 - d) Appliquer le Couvert
 - e) Appliquer les Esquives
6. Modifier les dés d'attaque
7. Lancer les dés de défense
 - a) Lancer les dés
 - b) Relancer les dés
 - c) Convertir les Adrénalines de Défense
8. Modifier les dés de défense
9. Comparer les résultats
10. Attribuer un pion Suppression au défenseur
11. Choisir une réserve d'attaque supplémentaire

ETAPES DE LA PHASE FINALE

1. Résoudre toutes les capacités ou effets qui arrivent au début de la Phase Finale.
2. Marquer des Points de Victoire
3. Défausser les Cartes de Commandement
4. Retirer les Pions
5. Mettre à jour la Réserve d'Ordres et Promouvoir
6. Résoudre les capacités et effets de fin de Phase Finale
7. Avancer le compte-tour

GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉ

MOTS-CLÉ D'UNITÉ

ACCOMPLIR LA MISSION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Mise en place, pour chaque unité amie dotée du mot clé Accomplir la Mission, placez un pion Mission Prioritaire sur le champ de bataille, dans le territoire contesté.

Tant qu'une unité dotée du mot-clé Accomplir la Mission est à  d'un ou plusieurs pions mission prioritaire alliés, cette unité gagne  : . Tant qu'une unité alliée dotée du mot-clé Accomplir la Mission attaque une unité ennemie située à  d'un ou plusieurs pion(s) mission prioritaire alliée, la réserve d'attaque gagne le mot-clé Critique 2.

AGILE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité qui a le mot-clé Agile défend contre une attaque, si elle a dépensé au moins un jeton esquive à n'importe quel moment de la séquence d'attaque, elle gagne un pion esquive.

AGUERRI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé Aguerrri a effectué une action Se Déplacer durant son activation, elle peut effectuer une action d'Attaque gratuite. Pendant cette attaque, elle ne peut ajouter que des armes à distance à la réserve d'attaque.

AIDE: AFFILIATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Aide devrait gagner un pion viser, un pion esquive ou un pion adrénaline, une autre unité alliée à  et en ligne de vue peut gagner ce pion à la place. Si c'est le cas, l'unité possédant Aide gagne un Pion Suppression.

ALÉAS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand un joueur construit sa main de commandement avant le début de la partie, pour chaque unité dotée du mot-clé Aléa X dans son armée, il met de côté X cartes de Commandement supplémentaires, face cachée, en tant que Cartes Aléa, ou X est le total des valeurs d'Aléa X sur les différentes unités. Ces cartes mises de côté peuvent avoir n'importe quel nombre de points lumineux mais doivent suivre les autres règles de construction de Main de Commandement. Les Cartes d'Aléa mises de côté ne sont pas considérées comme étant dans la main du joueur et sont gardées secrètes vis-à-vis de l'adversaire. Un joueur peut regarder ses Cartes Aléa mises de côté à tout moment.

Après qu'un joueur a révélé une Carte de Commandement, avant que tout autre effet ne soit résolu, ce joueur peut défausser cette carte pour révéler l'une de ses cartes Aléa mises de côté avec le même nombre de points lumineux à la place. La carte Aléa révélée est alors considérée comme étant la Carte de Commandement choisie et révélée pour ce tour. Si les deux joueurs ont des cartes Aléa mises de côté, le

joueur Bleu décide en premier de révéler une carte aléa ou non.

Si toutes les unités dotées du mot-clé Aléa X d'un joueur sont vaincues, ce joueur ne peut plus révéler ou utiliser ses cartes Aléa.

ALLIÉS DE CIRCONSTANCE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Alliés de Circonstance peut donner des Ordres aux unités Mercenaires alliées sans tenir compte de leur Affiliation. De plus, s'il y a au moins une unité possédant Alliés de Circonstance dans l'armée, un joueur peut inclure 1 unité Mercenaire supplémentaire dans son armée lors de la Création de l'armée, sans tenir compte du rang de l'unité pour les restrictions de nombre d'unités Mercenaires maximum. Alliés de Circonstance ne permet cependant pas de dépasser dans l'armée le nombre d'unités total maximum autorisé pour chaque rang.

ALOURDI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité avec le mot-clé Alourdi a revendiqué un ou plusieurs pion(s) objectif, elle ne peut pas utiliser le mot-clé Saut.

ALTER EGO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines unités sont des compagnons fidèles ou des adeptes serviles et ne se séparent jamais d'un autre personnage. Une unité dotée du mot-clé Alter Ego représente cela, et est composée d'une figurine que l'on ne déploie pas séparément, mais plutôt que l'on ajoute à l'unité spécifiée dans le mot-clé. Cette figurine possède une Carte Alter Ego, et cette figurine est une figurine Alter Ego. L'unité combinée a le rang, le type, le dé de défense, la valeur de courage, la fenêtre de conversion d'adrénaline et la vitesse maximale de la Carte Unité spécifiée.

- L'Alter Ego peut avoir un type différent noté sur sa carte, mais ce type ne sert que pour le choix des Cartes Amélioration.
- Le Chef d'une unité combinée ne peut se voir assigner de Blessure uniquement quand il est la seule figurine non-Alter Ego dans l'unité.
- Lorsque des blessures sont assignées à une figurine non Alter Ego dans l'unité combinée, le joueur qui la contrôle peut assigner cette blessure à une figurine Alter Ego non vaincue de cette unité à la place. Ce pion blessure doit être assigné à une figurine Alter Ego au lieu de provoquer l'élimination de la dernière figurine non-Alter Ego de l'unité.
- Une Carte Amélioration équipée sur la figurine Alter Ego est utilisable par le reste de l'unité, sauf si la figurine Alter Ego est vaincue.
- Une Carte Amélioration avec une arme ne peut être utilisée que par la figurine qui en est équipée.
- Les figurines non-Alter Ego de l'unité utilisent le Seuil de blessure de la Carte Unité, tandis que la figurine Alter Ego utilise le Seuil de blessure de la carte Alter Ego.
- Une unité combinée possède tous les mots-clés de la Carte Unité et de la Carte Alter Ego.
- Une figurine de l'unité combinée ne peut utiliser que les armes notées sur sa propre carte. Si l'unité combinée gagne l'accès à une arme grâce à une Carte de Commandement, seules les figurines non-Alter Ego peuvent s'en servir.

- Si la figurine Alter Ego est vaincue, l'unité perd accès à tous les mots-clés, capacités, et effets de la Carte Alter Ego.

ARMURE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape Modifier les Dés d'Attaque de la séquence d'attaque, si l'unité qui défend possède le mot-clé Armure, le joueur défenseur peut annuler tous les résultats touche  obtenus par les dés d'attaque, en retirant ces dés de la réserve d'attaque.

ARMURE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape Modifier les Dés d'Attaque de la séquence d'attaque, si l'unité qui défend possède le mot-clé Armure X, le joueur défenseur peut annuler jusqu'à X résultats touche [hit] obtenus par les dés d'attaque, en retirant ces dés de la réserve d'attaque.

ARSENAL X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lors du choix des armes pendant l'étape Former une Réserve d'Attaque de la Séquence d'attaque, chaque figurine de l'unité dotée du mot-clé Arsenal X peut contribuer avec jusqu'à X armes au lieu d'une seule. Chaque arme, ou combinaison d'armes, peut former une nouvelle réserve d'attaque, mais chaque arme ne peut être ajoutée qu'à une seule réserve d'attaque.

ASCENSION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité avec le mot-clé Ascension effectue une Escalade, elle peut se déplacer sur une hauteur maximale de 2.

Quand une unité dotée du mot-clé Ascension effectue un Déplacement, elle ne réduit pas sa vitesse maximale du fait du terrain difficile.

ASSAUT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de son activation, une unité dotée du mot clé Assaut peut augmenter ou diminuer sa vitesse maximale de 1 jusqu'à la fin de cette activation.

ASSISTANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En effectuant cette action de carte, une unité dotée du mot-clé Assistance X peut choisir jusqu'à X unités alliées à , puis chaque unité choisie gagne 1 pion adrénaline.

ASSOCIÉ : NOM D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsque vous créez une armée, le rang d'une unité dotée du mot-clé Associé ne compte pas dans le nombre maximum de ce même rang qu'une armée peut comporter, si une unité dotée du nom spécifié est incluse dans l'armée.

AUTONOME : PION X / ACTION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de la phase d'Activation, si une unité dotée du mot-clé Autonome n'a pas de pion d'Ordre, cette unité peut gagner X pions parmi ceux listés ou effectuer l'action indiquée en tant qu'action gratuite.

BARRAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Si une unité dispose du mot-clé Barrage, elle peut effectuer deux actions d'Attaque pendant son activation au lieu d'une, si elle n'utilise pas le mot-clé Arsenal.

BLESSURE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

La première fois qu'une unité dotée du mot-clé Blessure X entre en jeu, elle subit X blessures.

BLOCAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'elle défend, une unité dotée du mot-clé Blocage gagne  :  si elle dépense un pion esquivé pendant l'étape Appliquer les Couverts et les Esquives.

BOUCLIER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Bouclier X possède X Pions Bouclier. Les Pions Bouclier appartiennent à l'unité et ne sont pas assignés à une figurine en particulier. Si une unité gagne le mot-clé Bouclier X, cette unité gagne X Pions Bouclier. De la même manière, si une unité perd le mot-clé Bouclier X, cette unité perd X Pions Bouclier.

Les Pions Bouclier sont recto verso, avec une face Active et une face Inactive, et les Pions Bouclier entrent toujours en jeu sur le Champ de Bataille face Active visible à proximité de l'unité qui possède ces Pions Bouclier. Lorsqu'une unité retourne un Pion Bouclier Actif, ce Pion est désormais face Inactive visible, et est Inactif. Lorsqu'une unité retourne un Pion Bouclier Inactif, ce Pion est désormais face Active visible, et est Actif.

Lorsqu'une unité se défend face à une attaque à distance, pendant l'étape Modifier les Dés d'Attaque, cette unité peut retourner autant de Pions Bouclier Actifs qu'elle le souhaite, rendant leur face Inactive visible, pour annuler 1 résultat Touche  ou 1 résultat Critique  par Pion Bouclier retourné de la sorte.

CACHE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Mise en place, une unité équipée d'une Carte Amélioration dotée du mot-clé Cache place le ou les Pion(s) spécifiés sur la carte dotée du mot-clé Cache. Cette unité peut dépenser ce(s) Pion(s).

CALCUL DE PROBABILITÉS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En effectuant cette action de carte, une unité dotée du mot-clé Calcul de Probabilités peut choisir une unité soldat alliée à  et en LDV. L'unité choisie gagne 1 pion viser, 1 pion esquivé, et 1 pion suppression.

CHARGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après avoir réalisé une Action Se Déplacer, pendant son activation, qui l'amène au contact d'une figurine ennemie pour entamer un corps-à-corps, une unité dotée du mot-clé Charge peut effectuer une Action Attaquer gratuite contre l'unité contactée en n'utilisant que ses armes de corps-à-corps.

CHASSEUR DE JEDI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité avec le mot-clé Chasseur de Jedi attaque une unité avec une icône d'amélioration [force] dans sa barre d'amélioration. Elle gagne  .

CIBLAGE AVANCÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée du mot-clé « Ciblage Avancé X » déclare une attaque contre une unité ennemie dont le type d'unité est spécifié dans le mot-clé, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », elle peut gagner X pion(s) Viser. Une unité qui utilise le mot-clé « Ciblage Avancé X » ne peut former qu'une seule réserve d'attaque et passe l'étape Déclarer des Défenseurs Additionnels de la séquence d'attaque.

CIBLE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé Cible X reçoit un ordre, elle gagne X pions viser.

COMMANDANT DES OPÉRATIONS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lors de la Création d'armée, une armée qui inclut une unité dotée du mot-clé Commandant des Opérations peut ignorer les restrictions de rang minimum d'unités . Si une armée n'inclut aucune unité  pendant la Mise en Place mais qu'elle inclut une unité dotée du mot-clé Commandant des Opérations, elle reçoit un Pion Commandant. Lorsqu'un joueur révèle une Carte de Commandement non spécifique à une unité  ou , ce joueur peut nommer une unité alliée dotée du mot-clé Commandant des Opérations pour devenir le Commandant et ainsi Donner des Ordres. Une unité dotée du mot-clé Commandant des Opérations n'est pas un  et ne compte en tant que Commandant que lorsqu'il s'agit de Donner des Ordres à l'aide d'une Carte de Commandement durant la Phase de Commandement.

De plus, les autres unités alliées à  de l'unité dotée du mot-clé Commandant des Opérations, et de la même faction ou affiliation, peuvent utiliser une valeur de Courage de 2 lorsqu'elles vérifient si elles sont Paniquées.

CONSEILS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité effectue l'action de carte Conseils, elle choisit une autre unité alliée du type spécifié, à portée . L'unité choisie effectue une action gratuite, qui ne soit pas une action Attaquer.

CONTRAINTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité de soldat, du rang ou du type d'unité correspondant, effectue l'étape Se Rallier et est démoralisée mais pas paniquée, elle peut gagner 1 pion suppression si elle se trouve à  d'une autre unité alliée dotée du mot-clé Contrainte pour pouvoir effectuer une action se déplacer gratuite au début de l'étape Effectuer des Actions.

COORDINATION : NOM D'UNITÉ / TYPE D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après avoir reçu un ordre, une unité dotée du mot-clé Coordination peut donner un ordre à une unité alliée du nom/type indiqué à . Si plusieurs noms/types sont spécifiés, un seul ordre est donné à un seul des noms/types spécifiés. Si une unité gagne une autre occurrence du mot-clé Coordination, elle ne peut toujours donner qu'un seul ordre, mais peut choisir dans la liste de noms/types spécifiés des deux occurrences pour choisir à quelle unité donner un ordre.

COUP DE CHANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée du mot-clé Coup de Chance X défend contre une attaque, elle peut relancer jusqu'à X dés de défense pendant son étape Relancer les Dés de Défense. Les dés relancés de cette façon doivent l'être tous ensemble et chaque dé ne peut pas être relancé plus d'une fois.

COUVERT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée du mot-clé Couvert X défend contre une attaque avec au moins une arme à distance, pendant l'étape Appliquer les Esquives et le Couvert, elle augmente la valeur numérique de son couvert de X.

DÉFAUT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Défaut se joue avec la Carte Défaut correspondante qui doit être ajoutée à la Main de Commandement du joueur adverse pendant la Mise en Place. L'unité à laquelle correspond chaque Carte Défaut est indiqué dans le coin haut droit sur chaque carte. Le joueur adverse peut jouer une Carte Défaut de sa Main de Commandement lorsque cela est permis par les règles de chaque carte. Si les deux joueurs sont en possession de Cartes Défaut, le joueur qui a la Priorité décide en premier au début de chaque Phase s'il souhaite jouer une Carte Défaut ou non. Si aucun joueur n'a la Priorité, le joueur bleu décide en premier. Les Cartes Défautes sont défaussées au début de la Phase Finale du round où elles ont été jouées, et leurs effets prennent fin.

Les Cartes Défaut ne sont pas des Cartes de Commandement et ne sont pas affectées par les effets visant les Cartes de Commandement.

DÉFENSE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé Défense X reçoit un ordre, elle gagne X pions Esquive.

DÉFLEXION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Déflexion défend face à une attaque à distance ou utilise le mot-clé Gardien X, l'unité gagne  :  si elle dépense un pion esquive à l'étape Appliquer les Couverts et les Esquives. De plus, l'unité qui attaque subit 1 blessure si au moins un symbole  est

obtenu par l'unité qui défend à l'étape Convertir les Adrénalines, juste avant de convertir les adrénalines de défense . Quand une unité dotée du mot clé Déflexion utilise le mot clé Gardien X, avant de convertir les  avec le mot-clé Maîtrise du Soresu, alors l'attaquant subit une blessure si au moins un dé lancé grâce à Gardien X a obtenu .

Si le mot clé Déflexion provoque l'élimination de l'unité attaquante, l'attaque continue et le défenseur peut toujours subir des blessures.

Le mot clé Déflexion n'a aucun effet quand une unité défend ou utilise Gardien X contre une attaque ne comportant que des armes dotées du mot-clé Haute Vitesse.

DÉMORALISER (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé Démoraliser X a terminé son étape de Ralliement, ajoutez jusqu'à X pions suppression à des unités ennemies à .

DÉPLACEMENT OBLIGATOIRE

Un déplacement obligatoire est une action Se Déplacer gratuite. Pour effectuer un déplacement obligatoire, l'unité effectue un déplacement complet à sa vitesse maximale. Si elle ne peut pas le faire, ou qu'un déplacement obligatoire entraînerait n'importe quelle partie du socle du Chef d'unité en dehors du champ de bataille, elle peut effectuer un déplacement partiel à la place, terminant son déplacement aussi loin que possible le long du gabarit de mouvement.

DÉRAPER

Si une unité dotée du mot-clé Sustentation : Terrestre/Aérienne X possède également des encoches latérales sur son socle, alors l'unité peut Déraper lors d'une action Se Déplacer au lieu de se déplacer normalement. Une unité doit réduire sa vitesse maximale de 1 jusqu'à un minimum de 1 lorsqu'elle dérape. Comme avec les autres déplacements des unités à socle à encoches, Déraper peut représenter un dérapage complet ou partiel, et peut être interrompu si un élément de jeu empêche la figurine qui dérape de poursuivre son chemin le long du Gabarit de déplacement.

Pour effectuer un dérapage complet, placer l'extrémité du Gabarit de déplacement dans l'une des encoches latérales de la figurine. Garder le Gabarit de déplacement en place, et déplacer la figurine le long du Gabarit jusqu'à ce que l'autre extrémité du Gabarit atteigne l'encoche opposée à l'encoche initiale. Lors du déplacement le long du Gabarit de déplacement, le socle de la figurine ne peut pas chevaucher un décor qu'elle n'a pas le droit de traverser.

DÉTACHEMENT : NOM D'UNITÉ / TYPE D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Construction d'Armée, une unité avec Détachement ne compte pas dans le nombre maximum d'unités d'un rang qui peuvent être incluses dans l'armée. Une unité avec le mot clé Détachement ne peut être ajoutée à une armée que si une autre unité qui a le même nom ou type d'unité que spécifié, et qui n'a pas le mot-clé Détachement est déjà présente dans l'armée. Chaque unité avec le mot-clé Détachement nécessite sa propre unité spécifiée. De plus, pendant la phase "Déployer les unités en Position Préparée", une unité dotée du mot clé Détachement gagne le mot clé Infiltration ou Position Préparée pour le reste de la partie, si l'unité correspondante dispose de l'un de ces mots clés.

Par exemple, un joueur veut ajouter un Mortier DF90 à son armée. Comme cette unité a le mot clé Détachement : Shoretrooper, ce joueur doit d'abord ajouter une unité de Shoretrooper avant d'ajouter le Mortier DF90. Il le fait, et son armée contient maintenant une unité de Shoretrooper et un Mortier DF90. Si le joueur souhaite ajouter un second Mortier DF90, il doit ajouter une seconde unité de Shoretroopers à son armée.

DISCIPLINÉ X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé Discipliné X ait reçu un ordre, elle peut enlever jusqu'à X pions de suppression.

DISCRET (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé Discret a au moins un pion Suppression, quand une unité ennemie effectue une attaque, elle doit attaquer une autre unité, si possible. Quand une unité dotée du mot-clé Discret se rallie, elle peut choisir de ne pas retirer n'importe quel nombre de pions Suppression, y compris zéro.

DISTRAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'Action de Carte gratuite, une unité dotée du mot-clé Distraire peut choisir une unité de Soldats ennemie à  et en ligne de vue. Jusqu'à la fin du round, lorsque l'unité choisie effectue une attaque, elle doit attaquer l'unité dotée du mot-clé Distraire, si possible.

Lorsque l'unité ennemie choisie attaque l'unité dotée du mot-clé Distraire, chaque figurine doit choisir une arme éligible pour contribuer à la réserve d'attaque. L'unité ennemie ne peut choisir des défenseurs supplémentaires et ne peut former des réserves d'attaque supplémentaires que si, après avoir attaqué l'unité dotée du mot-clé Distraire, il reste des figurines non-éligibles pour l'attaque initiale.

Lorsqu'une unité utilise le mot-clé Distraire, si elle a le mot-clé Discret, elle le perd jusqu'à la fin du round.

DUELLISTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité avec le mot-clé Duelliste effectue une attaque au corps à corps, si elle a dépensé un ou plusieurs pions Viser pendant l'étape Relancer les Dés d'Attaque, alors la réserve d'attaque gagne Perforant 1. Quand cette unité défend contre une attaque de corps à corps, si elle a dépensé au moins un pion Esquive pendant l'étape Appliquer les Esquives et les Couverts, elle gagne Immunité : Perforant.

L'unité avec le mot-clé Duelliste gagne ces effets en plus des effets normaux consécutifs à la dépense de pions Viser ou Esquive.

ÉCLAIREUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité non déployée dotée du mot-clé Éclaireur X s'active, au début de son étape Effectuer des Actions, elle peut se déployer en effectuant une action de Déplacement gratuite à vitesse X, en ignorant le terrain difficile. Une unité peut accomplir ce mouvement quelle que soit sa vitesse maximale imprimée.

Le mot-clé Éclaireur X est cumulatif mais ne peut pas dépasser 3. Si une unité devrait avoir une valeur d'Éclaireur X dépassant 3, elle aura Éclaireur 3 à la place.

ENRAGÉ X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Enragé X possède au moins X Pions Blessure, l'unité gagne le mot-clé Charge, son courage devient "-", et l'unité perd tous ses Pions Suppression. Si une unité dotée du mot-clé Enragé X possède au moins X Pions Blessure mais retire des Pions Blessure via un effet quelconque et que le nombre de Pions Blessure redescend en dessous de X, alors l'unité ne bénéficie plus du mot-clé Enragé X jusqu'à ce qu'elle possède de nouveau au moins X Pions Blessure.

ENTOURAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Création d'Armée, si un joueur décide d'inclure une unité avec le mot-clé Entourage, une unité spécifiée par ce mot-clé ne compte pas dans les limites maximales de rang pour ce rang. Une armée peut ainsi comporter plus d'unités d'un rang spécifique que ce qui est normalement autorisé lors de la création d'une armée.

À chaque Phase de Commandement, pendant l'étape Nommer un Commandant et Donner des Ordres, une unité avec le mot-clé Entourage peut donner un ordre à une unité alliée à  qui a le nom de l'unité spécifiée dans le mot-clé.

De plus, les unités spécifiées par le mot-clé Entourage ignorent la condition de rang  pour fournir du Soutien à l'unité possédant le mot-clé Entourage (mais n'ignore pas les autres conditions).

Par exemple, le Directeur Orson Krennic a le mot-clé Entourage : Death Troopers. Si une armée inclut le Directeur Orson Krennic, une unité de Death Troopers de la même armée ne compte pas pour le nombre maximal de Forces Spéciales autorisé dans l'armée, permettant à un joueur de jouer trois autres unités de Forces Spéciales en plus de l'unité de Death Troopers. Pendant la Phase de Commandement, le Directeur Orson Krennic peut Donner un ordre à une unité de Death Trooper à  Enfin, tous les Death Troopers fournissent du Soutien au Directeur Orson Krennic.

ÉQUIPE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Création d'Armée, un joueur qui sélectionne une unité dotée du mot-clé Équipe doit sélectionner les Cartes Amélioration spécifiées dans ce mot-clé.

ÉQUIPE AVEC ARME LOURDE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Équipe Avec Arme Lourde doit équiper une Carte Amélioration . La figurine ajoutée de la sorte devient le chef de l'unité.

ÉQUIPE D'ÉCLAIREURS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Mise en Place, le joueur contrôlant une unité dotée du mot-clé Équipe d'Éclaireurs X peut choisir jusqu'à X unités de soldats alliés partageant la même faction ou affiliation, qui n'ont pas le mot-clé Éclaireur. Chacune des unités choisies gagne le mot-clé Éclaireur X pour cette partie, ou X est la valeur d'Éclaireur X de l'unité dotée du mot-clé Équipe d'Éclaireurs.

ESCORTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de la Phase d'Activation, si une unité dotée du mot-clé Escorte est à  d'une autre unité ou type d'unité spécifiée dans le mot-clé, elle gagne soit un pion Viser, soit un pion Esquive.

De plus, une unité avec le mot-clé Escorte ignore la condition de rang  pour procurer du Soutien à l'unité spécifiée.

EXEMPLAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elle attaque ou défend, une unité peut dépenser un pion Viser, Esquive ou Adrenaline appartenant à une unité dotée du mot-clé Exemple située à  et en ligne de vue qui partage la même faction ou affiliation, comme si ces pions lui appartenaient.

FIABLE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de la Phase d'Activation, une unité avec le mot-clé Fiable X gagne X pions Adrenaline.

FUMÉE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Fumée X peut effectuer l'action Fumée X. Pour effectuer cette action, cette unité place X pions Fumée à  et en LDV de son chef d'unité.

Les pions Fumée ne peuvent pas chevaucher de pions Objectifs, Avantage, Charge ou d'autres pions Fumée, et doivent être placés sur une surface plane.

GARDIEN X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité alliée de Soldats à  et en ligne de vue d'une unité dotée du mot-clé Gardien X défend face à une attaque à distance, elle peut annuler jusqu'à X résultats Touche [hit] pendant l'étape Modifier les dés d'attaque de la Séquence d'attaque. Pour chaque Touche  ainsi annulée, l'unité dotée du mot-clé Gardien X lance 1 dé de défense correspondant à celui de sa Carte d'Unité. Après avoir transformé les Adrenalines de Défense  en accord avec sa propre fenêtre de conversion des adrenalines, l'unité dotée du mot-clé Gardien X subit 1 blessure pour chaque résultat vierge obtenu. Un défenseur qui profite de l'utilisation sur elle du mot-clé Gardien X gagne 1 Pion Suppression normalement.

Une unité ne peut pas utiliser le mot-clé Gardien X si l'unité qui défend possède elle-même le mot-clé Gardien X. Si

plusieurs unités peuvent utiliser le mot-clé Gardien X pendant une attaque, le joueur qui contrôle ces unités doit déclarer quelle unité utilise le mot-clé Gardien X et résout les effets de cette capacité avant de choisir ou non d'utiliser le Gardien X d'une autre unité.

Une unité ne peut utiliser Gardien X si elle a un nombre de pions Suppression égal ou supérieur à sa valeur de Courage.

Le mot-clé d'arme Perforant X peut être utilisé pour annuler un résultat de Blocage  sur les dés de défense d'une unité ayant utilisé Gardien X, transformant un résultat de Blocage  en résultat vierge. Après avoir utilisé Perforant X de la sorte, tout point de Perforant X non utilisé peut alors être utilisé pour annuler des résultats Blocage  sur les dés de défense du défenseur.

Enfin, une unité dotée du mot-clé Gardien X ne peut bénéficier du Soutien et ignore la condition de rang  pour procurer du Soutien (mais n'ignore pas les autres conditions).

GÉNÉRATEUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Phase Finale, une unité avec le mot-clé Générateur X peut retourner jusqu'à X pions bouclier inactif sur leur côté actif.

GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Grimpeur Expérimenté effectue une Escalade, cette unité peut se déplacer sur une distance verticale de hauteur maximum 2.

IA: ACTION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de l'étape Effectuer des Actions d'une unité possédant le mot-clé IA, si elle se trouve sur le champ de bataille, qu'elle n'a pas de pion d'ordre face visible, et qu'elle n'est pas à  d'une unité  alliée, elle doit effectuer l'une des actions spécifiées comme première action de son activation.

Les actions gratuites ne satisfont pas les exigences du mot-clé IA. Si une unité ne peut effectuer aucune des actions listées en tant que première action, elle est libre d'effectuer d'autres actions.

IMMUNITÉ : CORPS À CORPS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les unités ennemies ne peuvent pas être placées en contact avec une unité ayant le mot-clé Immunité : Corps-à-Corps.

IMMUNITÉ : ARMES À PORTÉE 1 (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une réserve d'attaque qui cible une unité dotée du mot-clé Immunité : Armes À Portée 1 ne peut pas contenir d'arme dont la portée maximale est .

IMMUNITÉ : DÉFLAGRATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité avec le mot-clé Immunité : Déflagration défend, les effets du mot-clé Déflagration sont ignorés.

IMMUNITÉ : EFFETS ENNEMIS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité avec le mot-clé Immunité : Effets Ennemis ignore tous les effets de carte ennemie et ne peut être ciblée par aucuns effets de carte ennemie.

IMMUNITÉ : PERFORANT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Immunité : Perforant défend, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé Perforant X de ses armes pour annuler des résultats Blocage ▼ des dés de défense lors de l'étape Modifier les dés de défense.

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Immunité : Perforant utilise le mot-clé Gardien X, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé Perforant X de ses armes pour annuler des résultats Blocage ▼ des dés de défense lancés par cette unité dans le cadre de Gardien X.

IMMUNITÉ : PERFORANT CORPS À CORPS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Immunité : Perforant corps-à-corps défend contre une attaque de corps-à-corps, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé Perforant X de ses armes pour annuler des résultats Blocage ▼ des dés de défense lors de l'étape Modifier les dés de défense.

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Immunité : Perforant corps-à-corps utilise le mot-clé Gardien X pendant une attaque au corps-à-corps, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé Perforant X de ses armes pour annuler des résultats Blocage ▼ des dés de défense lancés par cette unité dans le cadre de Gardien X.

IMPITOYABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une autre unité de soldat ▲ alliée à ③ et en LDV qui a un pion ordre face visible s'active, elle peut subir 1 blessure pour effectuer 1 action gratuite.

IMPLACABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé Implacable a effectué une action de Déplacement durant son activation, elle peut effectuer une action d'attaque gratuite.

INARRÊTABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Inarrêtable est éligible pour s'activer pendant la Phase d'Activation même lorsque cette unité possède 1 ou aucun pion ordre face cachée. Cette unité ne peut pas posséder plus de 1 pion ordre face visible. Tant que cette unité n'est pas vaincue, le joueur qui la contrôle peut ajouter un pion ordre supplémentaire à sa réserve d'ordres, dont le rang est celui de l'unité dotée du mot-clé Inarrêtable.

INCOGNITO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Incognito ne peut être attaquée par une unité ennemie située au-delà de ①, ne peut contester d'objectifs et ne peut procurer de Soutien.

Dès qu'une unité dotée du mot-clé Incognito effectue une attaque ou défend contre une attaque, elle perd toutes les règles spéciales associées au mot-clé Incognito pour le reste de la partie. De plus, au début de l'activation d'une unité dotée du mot-clé Incognito, elle peut choisir de perdre les règles spéciales liées à ce mot-clé pour le reste de la partie.

INDIFFÉRENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité avec le mot-clé Indifférent ne peut pas bénéficier du couvert, et les figurines dans cette unité ne peuvent être restaurées.

INDOMPTABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité ayant le mot-clé Indomptable effectue son étape Se Rallier, elle lance des dés de défense rouges au lieu de dés de défense blancs.

INFILTRATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de l'activation d'une unité non déployée dotée du mot-clé Infiltration, elle peut se déployer en plaçant le Chef de l'unité dans le territoire allié. Puis les autres figurines de l'unité sont placées en cohésion avec leur chef d'unité, dans le territoire allié. Les figurines ne peuvent pas être posées sur un terrain infranchissable quand elles sont placées en utilisant Infiltration.

INFLUENCE DIVINE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité de soldats ▲ alliée est située à ① d'un C-3PO allié, cette unité gagne Gardien 2 : C-3PO. Lorsque cette unité utilise Gardien, cette unité peut annuler les résultats ✖ comme s'il s'agissait de résultats ✖.

INSENSIBLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Insensible défend, elle lance un nombre de dés de défense supplémentaires égal à la valeur du mot-clé Perforant X des armes qui ont contribué à la réserve d'attaque.

Si une unité avec Insensible a également le mot-clé Immunité : Perforant, alors elle ne lance aucun dé supplémentaire en se défendant contre une attaque comportant le mot-clé Perforant X.

INSPIRATION X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de l'activation d'une unité avec le mot-clé Inspiration X, retirer jusqu'à un total de X pions de suppression d'autres unités alliées à ③.

INSTINCT DE SURVIE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée du mot-clé Instinct de Survie vérifie si elle panique, elle ne peut pas utiliser la valeur de Courage d'unités qui ne partagent pas la même affiliation.

INTERROGATOIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Phase de Commandement, si un joueur révèle une Carte de Commandement d'une unité à **1** d'une ou plusieurs unités ennemies avec le mot-clé Interrogatoire, en cas d'égalité sur le nombre de points lumineux, cette carte est alors considérée comme ayant 1 point lumineux de plus.

INTRÉPIDE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité avec le mot-clé Intrépide effectue son étape Se Rallier et est démoralisée mais pas paniquée, au début de l'étape Effectuer des Actions elle peut gagner 1 pion suppression pour pouvoir effectuer une action se déplacer gratuite.

Une unité avec le mot-clé Intrépide ne peut pas être affectée par le mot-clé Contrainte.

INTUITION DU DANGER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Intuition du Danger X devrait retirer des pions suppression, elle peut choisir de ne pas retirer jusqu'à X pions suppression, y compris d'en retirer aucun.

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Intuition du Danger X défend contre une attaque, elle lance un dé de défense supplémentaire pour chaque pion suppression qu'elle possède, jusqu'à un maximum de X dés supplémentaires.

JE FAIS PARTIE DE L'ÉQUIPE AUSSI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité avec le mot-clé Je Fais Partie de l'Équipe Aussi conteste un jeton objectif si son chef d'unité est à **1** de ce pion au lieu de **1/2**.

LA MORT VENUE DU CIEL (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée du mot-clé La Mort Venant du Ciel attaque, l'unité qui défend ne peut pas utiliser de couvert pour annuler des résultats **✖** pendant la phase Appliquer le Couvert si le chef de l'unité qui attaque chevauche un élément de terrain qui ne soit pas un terrain en zone, et qui soit d'une hauteur supérieure à tout élément de terrain que le chef d'unité de l'unité qui défend chevaucherait.

MAÎTRE CONTEUR (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité effectue l'action de carte Maître Conteur, elle choisit jusqu'à X unités **▲** amies à **2**, ou X est le numéro du round en cours. Chaque unité choisie gagne 2 pions Adrenaline.

MAÎTRE DE LA FORCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

A la fin de son activation une unité qui possède le mot-clé Maître de la Force X peut redresser jusqu'à X Cartes Amélioration Force **☺** inclinées.

MAÎTRISE DE L'ATARU (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot clé Maîtrise de l'Ataru peut effectuer jusqu'à deux actions d'attaque pendant son activation. Quand elle attaque, elle gagne un pion Esquive une fois que l'attaque est résolue. Quand elle défend, elle gagne un pion Visé une fois que l'attaque est résolue.

MAÎTRISE DU DJEM SO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité avec le mot clé Maîtrise du Djem So défend contre une attaque de corps à corps, pendant l'étape Comparer les Résultats, l'unité attaquante subit un dégât si le jet d'attaque contient au moins un résultat vierge.

MAÎTRISE DU JAR'KAI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la résolution d'une attaque de corps-à-corps, après la conversion des adrénalines pendant l'étape Convertir les Adrénalines d'Attaque, une unité dotée du mot-clé Maîtrise du Jar'kai peut dépenser des pions esquive. Pour chaque pion esquive ainsi dépensé, changer un résultat vierge en un résultat touche **✖**, un résultat touche **✖** en un résultat critique **✖**, ou bien dépenser 2 pions esquive pour changer un résultat vierge en un résultat critique **✖**.

MAÎTRISE DU JUYO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé Maîtrise du Juyo a un ou plusieurs pions Blessure, elle peut faire une action supplémentaire pendant son activation. Une telle unité ne peut faire que deux actions Se Déplacer pendant son activation, y compris en tant qu'actions gratuites.

MAÎTRISE DU MAKASHI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée du mot-clé Maîtrise du Makashi effectue une attaque de corps-à-corps, pendant l'étape Choisir les Armes et Rassembler les Dés, elle peut réduire de 1 la valeur de Perforant X d'une de ses armes dans la réserve d'attaque. Si elle le fait, le défenseur ne peut pas utiliser les mots-clés Immunité : Perforant Corps à Corps ou Insensible pour cette attaque.

MAÎTRISE DU SORESU (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée de la Maîtrise du Soresu défend contre une attaque à distance, elle peut relancer tous ses dés de défense pendant l'étape Relancer les Dés de Défense. De plus, quand une unité avec Maîtrise du Soresu utilise le mot-clé Gardien X, il peut dépenser un pion esquiver avant de convertir les résultats **✖**. Si elle le fait, elle relance tous ses dés de défense avant de convertir les résultats **✖**. Aucun dé ne peut être relancé plus d'une fois en utilisant la Maîtrise du Soresu.

MALIN (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Phase de Commandement, si un joueur révèle une Carte de Commandement d'une unité  ou  qu'il contrôle et qui possède le mot-clé Malin, alors cette carte gagne la priorité en cas d'égalité sur le nombre de points lumineux révélés, cette carte est alors considérée comme ayant 1 point lumineux de moins. Si les deux joueurs révèlent une Carte de Commandement d'une unité  ou  dotée du mot-clé Malin, et que ces cartes ont le même nombre de points lumineux, alors il y a toujours égalité pour obtenir la priorité.

MANOEUVRE IMPROBABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape Appliquer les Couverts et les Esquives, une unité avec le mot-clé Manœuvre Improbable peut dépenser des pions esquive pour annuler des résultats critique .

MARCHE FORCÉE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Marche Forcée effectue un déplacement, le joueur qui contrôle cette unité peut assigner 1 pion Suppression à cette unité pour augmenter de 1 la vitesse maximale de cette unité, jusqu'à un maximum de 3, seulement pour ce déplacement. Lorsqu'une unité effectue un déplacement, les effets qui augmentent la vitesse maximale de l'unité s'appliquent avant ceux qui réduisent la vitesse maximale de l'unité.

Par exemple, une unité qui a normalement une vitesse maximale de 1, mais qui possède un pion Immobilisation, peut utiliser Marche Forcée pour effectuer un déplacement à une vitesse maximale de 1. Cependant, une unité qui a normalement une vitesse maximale de 1, mais qui possède 2 pions Immobilisation ne peut pas utiliser Marche Forcée pour effectuer un Déplacement car sa vitesse maximale est de 0.

MERCENAIRE : FACTION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Mercenaire est une unité Mercenaire. La ou les factions spécifiées dans le mot-clé Mercenaire peuvent inclure cette unité dans une armée, en tant qu'unité Mercenaire.

METTRE À COUVERT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En effectuant cette Action de Carte, une unité dotée du mot-clé Mettre à Couvert X peut choisir jusqu'à X unités alliées à . Chaque unité choisie gagne un pion Esquive.

MISSION SECRÈTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de chaque Phase de Commandement, si une unité dotée du mot-clé Mission Secrète est dans le territoire ennemi. Une unité ne peut gagner qu'un seul pion Mission Secrète par partie.

Au moment de marquer les points de victoire, si un joueur contrôle une ou plusieurs unités avec un pion Mission Secrète qui se trouve encore dans le territoire ennemi, il peut choisir de retirer ces pions de la partie. Ce joueur gagne un Point de Victoire pour chaque pion ainsi retiré.

MOBILITÉ DIFFICILE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant son activation, une unité avec le mot-clé Mobilité Difficile ne peut effectuer qu'une seule action de mouvement.

MODE ROUE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de son activation, une unité dotée du mot-clé Mode Roue peut augmenter sa vitesse maximale à 3 jusqu'à la fin de cette activation. Si elle le fait, cette unité gagne le mot-clé Couvert 2, ne peut pas attaquer et ne peut pas retourner de pion bouclier actif jusqu'à la fin du round.

Pour indiquer que cette unité de Droïdekas utilise le mot-clé Mode Roue, le joueur qui contrôle cette unité peut remplacer les figurines de Droïdekas debout par des figurines de Droïdekas roulés en mode roue, ou peut simplement placer un pion mode roue à proximité de cette unité.

Un joueur ne doit utiliser les figurines de Droïdekas en mode roue que lorsque cette unité se trouve effectivement sous l'effet du mot-clé Mode Roue. A la fin du round, toutes les figurines de Droïdekas en mode roue doivent être remplacées par des figurines de Droïdekas debout.

OBSERVATEUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé Observateur X peut choisir jusqu'à X unités à . Chaque unité choisie gagne un pion Viser.

ON EST PAS DES REGS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé On Est Pas des Regs ne peut pas dépenser les pions verts d'une autre unité de soldats clones, et une unité de soldats clones ne peut pas dépenser les pions verts de cette unité. De plus, cette unité ne peut pas bénéficier du Soutien.

OPÉRATIONNEL X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé Opérationnel X effectue une action Attendre, elle gagne X pions Viser.

OPÉRATIONS SECRÈTES (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Mise en place, une unité dotée du mot-clé Opérations Secrètes peut changer son rang en  pour toutes les applications de règles jusqu'à la fin de la partie. Si elle le fait, elle gagne le mot-clé Infiltration pour cette partie. Une unité ne peut pas changer son rang en  s'il n'y a pas d'autre unité  dans l'armée de ce joueur.

ORDRE DIRECT : NOM D'UNITÉ / TYPE D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À chaque Phase de Commandement, pendant l'étape Nommer un Commandant et Donner des Ordres, une unité avec le mot-clé Ordre Direct peut donner un ordre à une unité alliée à **2** qui a le nom de l'unité ou le type d'unité spécifié.

PAQUETAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lors de la Création d'armée, quand un joueur ajoute à son armée une unité dotée du mot-clé Paquetage, pour chaque Carte Amélioration équipée sur cette unité, ce joueur peut choisir et mettre de côté 1 Carte Amélioration supplémentaire éligible d'un coût en points inférieur ou égal à celui de la Carte Amélioration initiale. Pendant la Mise en Place, cette unité peut choisir d'échanger chacune de ses Améliorations équipées avec celles mises de côté.

Lors de cet échange de Cartes Amélioration, une unité ne peut pas choisir d'avoir plusieurs Cartes Amélioration du même nom en même temps. Si plusieurs unités dotées du mot-clé Paquetage sont présentes dans la même armée, garder séparément leurs cartes mises de côté. Une unité ne peut échanger ses Cartes Améliorations équipées qu'avec ses propres Cartes Amélioration mises de côté, et les Cartes Amélioration mises de côté ne peuvent pas être partagées.

Une carte Alter Ego équipée sur une unité dotée du mot-clé Paquetage bénéficie elle-même du mot-clé Paquetage.

PIONS FUMÉE

Une unité de Soldats dont le chef d'unité se trouve à **1** d'un pion Fumée améliore de 1 la valeur numérique de son couvert pendant l'étape Déterminer les Couverts. Lorsqu'une unité de Soldats attaque, si son chef d'unité se trouve à **1** d'un pion Fumée, alors l'unité qui défend améliore de 1 la valeur numérique de son couvert. Les effets qui améliorent le couvert sont cumulatifs. Une unité ne peut pas être affectée plusieurs fois par le même pion Fumée. Les pions Fumée sont retirés du jeu pendant l'étape Retirer les Pions de la Phase Finale.

*Par exemple, une unité de Soldats dont le chef d'unité se trouve à **1** de 2 Pions Fumée améliore de 2 la valeur numérique de son couvert.*

PISTOLERO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape Déclarer un défenseur supplémentaire d'une attaque effectuée par une unité dotée du mot-clé Pistolero, cette unité peut déclarer un défenseur supplémentaire et peut former une réserve d'attaque supplémentaire constituée uniquement d'une arme à distance qui a déjà contribué précédemment à une autre réserve d'attaque. Le mot-clé Pistolero ne peut être utilisé qu'une seule fois par Séquence d'attaque.

PIVOT COMPLET (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité avec le mot-clé Pivot Complet effectue un pivot, elle peut pivoter jusqu'à 360°.

POINT FAIBLE X : AVANT / ARRIÈRE / FLANCS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Point Faible X : Avant/Arrière/Flancs défend, si le chef d'unité de l'unité attaquante se trouve au moins partiellement dans un arc de tir spécifié de l'unité qui défend, alors la réserve d'attaque gagne le mot-clé Impact X, où X est la valeur numérique de Point Faible X.

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Point Faible X défend face à une attaque à distance en provenance d'une arme à effet de zone, le marqueur charge ou le pion condition à l'origine de l'attaque est considéré comme le chef d'unité attaquante.

POSITIONS PRÉPARÉES (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape Déployer les Unités en Positions Préparées de la Mise en Place, une unité dotée du mot-clé Positions Préparées peut se déployer en plaçant son Chef d'unité dans le territoire allié. Puis les autres figurines de l'unité sont placées en cohésion avec leur chef d'unité, dans le territoire allié. Puis cette unité gagne un pion Esquive. Les figurines ne peuvent pas chevaucher un décor infranchissable quand elles sont placées en Positions Préparées.

POUVOIR LATENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de l'activation d'une unité dotée du mot-clé Pouvoir Latent, cette unité peut gagner 1 Pion Suppression pour pouvoir lancer 1 dé de défense rouge. Sur un résultat **7** choisir une unité ennemie à **1** de cette figurine. L'unité choisie gagne 2 pions Suppression et 2 pions Immobilisation. Sur un résultat vierge, retirer 1 pion Blessure ou 1 pion Poison d'une unité non-Droïde alliée à **1** de cette figurine.

PRÉCIS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant qu'une unité dotée du mot-clé Précis X attaque, elle peut dépenser un pion Viser pendant l'étape Relancez les Dés d'Attaque pour relancer jusqu'à X dés supplémentaires par pion Viser dépensé.

PRESTE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé Preste X permet à une unité de gagner X pions Esquive après chacun de ses Déplacements standards, qu'ils viennent d'une action ou d'une action gratuite.

PRIME (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Mise en place, une unité dotée du mot-clé Prime choisit une unité ennemie **▲** ou **▲▲**. L'unité choisie gagne un pion Prime. Après qu'une unité amie avec le mot-clé Prime a vaincu une unité ennemie qui a un ou plusieurs pions Prime, suite à une attaque ou à un effet, le joueur contrôlant l'unité amie gagne un Point de Victoire.

PROFIL BAS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand elle défend contre une attaque à distance et devrait lancer un ou plusieurs dés de défense pendant l'étape Lancer les Dés de Couvert, une unité dotée du mot-clé Profil Bas lance un dé de moins, mais à la place, ajoute un résultat ▼ supplémentaire après le lancé de dés.

PROGRAMMÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Programmé doit équiper au moins une Carte Amélioration 🎲 lors de la Création d'Armée.

RECHARGER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité dotée du mot-clé Recharger X récupère, elle peut retourner jusqu'à X pions Bouclier inactifs sur leur face active.

RECHERCHÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Mise en Place, si une ou plusieurs unités ennemies ont le mot-clé Prime, chaque unité avec le mot clé Traqué gagne un pion prime.

REDÉPLOIEMENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité avec le mot-clé Redéploiement effectue un Déplacement Normal, elle peut effectuer un Pivot avant ou après ce Déplacement Normal.

RÉGÉNÉRER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de l'activation d'une unité dotée du mot-clé Régénérer X, elle lance un dé de défense blanc pour chaque pion Blessure qu'elle possède, jusqu'à un maximum de X.

Pour chaque résultat ▼ ou 🗡️, elle retire un pion Blessure.

RENFORTS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de la Phase Finale du premier round, une unité avec le mot-clé Renforts peut effectuer un mouvement gratuit à vitesse 1.

RÉPONSE FLEXIBLE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Création d'Armée, une unité avec le mot clé Réponse Flexible X doit équiper X Cartes d'Amélioration 🎲.

RETRAIT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité soldat avec le mot-clé Retrait est engagée avec une seule unité ennemie, elle peut toujours effectuer des mouvements comme d'habitude.

SANS ENTRAVES (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité qui a le mot-clé Sans Entrave effectue un déplacement, elle ne réduit pas sa vitesse maximale en entrant, en sortant, ou en traversant un terrain difficile.

SAUT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Saut X peut effectuer une Action de Carte Saut X à tout moment où elle pourrait effectuer une Action Se Déplacer. Cette unité effectue alors une Action Se Déplacer normalement et peut ignorer les décors ou finir son déplacement sur un décor de hauteur X ou inférieure. Lorsqu'elle effectue un déplacement à l'aide de Saut X, une unité ignore les effets des terrains difficiles et les autres figurines dont la hauteur est inférieure ou égale à X. Lorsqu'elle effectue un déplacement à l'aide de Saut X, une unité peut positionner son Gabarit de déplacement de façon à ce qu'il chevauche des terrains infranchissables, mais ne peut pas elle-même terminer son déplacement en chevauchant un terrain infranchissable.

Lorsqu'une unité effectue l'action Saut X, mesurer la hauteur à partir de la position de départ de cette unité.

SENTINELLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Sentinelle peut dépenser un pion En Attente quand une unité ennemie effectue une attaque, un déplacement ou une action à 🎯 au lieu de 🎯.

SPEEDER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand elle effectue un déplacement, une unité dotée du mot-clé Speeder X peut traverser ou finir son mouvement sur des décors d'une hauteur égale ou inférieure à X. De plus, quand une unité sur socles à encoche avec ce mot-clé effectue un déplacement, elle ne pivote pas le socle du chef d'unité en début de mouvement, car elle saute l'étape 1 du déplacement des socles à encoches.

Une unité dotée du mot-clé Speeder X doit effectuer un déplacement obligatoire gratuit au début ou à la fin de son étape Effectuer des Actions.

Si une telle unité effectue plus d'un déplacement non-obligatoire durant son activation, elle ne peut pas revendiquer de pion Équipement pendant cette activation. De plus une unité dotée du mot-clé Speeder X qui a revendiqué un pion Équipement ne peut effectuer qu'un seul déplacement qui ne soit pas un déplacement obligatoire pendant son activation.

STATIONNAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot clé Stationnaire ne peut effectuer aucun déplacement, à l'exception d'un pivot. Une unité dotée des mots-clés Position Préparée et Stationnaire DOIT se déployer pendant l'étape Déployer en Positions Préparées de la Mise en Place.

STRATÈGE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité effectue l'action Stratège X, elle gagne un pion Suppression puis choisit X unités alliées à 🎯. Chaque unité choisie gagne un pion Viser et un pion Esquive.

SURCHARGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité amie commence son activation à 🎯 d'une unité dotée du mot-clé Surcharge, cette dernière peut gagner un pion Suppression. Si elle le fait, l'unité qui s'active ignore le mot-clé IA pendant son activation.

SURVEILLANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En effectuant cette Action de Carte ou Action de Carte gratuite (selon la carte), une unité dotée du mot-clé Surveillance X peut choisir une unité ennemie à  et en ligne de vue. L'unité choisie gagne X pion(s) Surveillance. Les pions Surveillance sont retirés lors de l'étape Retirer les Pions de la Phase Finale.

Lors d'une attaque, une unité alliée attaquante peut dépenser un ou plusieurs pions Surveillance qui appartiennent à l'unité qui défend pendant l'étape Relancer les Dés d'Attaque. L'unité attaquante peut relancer 1 dé d'attaque par pion Surveillance dépensé de la sorte. Les pions Surveillance sont dépensés un à un, et un même dé peut être relancé à plusieurs reprises en dépensant successivement plusieurs pions Surveillance ou plusieurs pions Viser. L'unité attaquante peut dépenser des pions Surveillance et des pions Viser dans n'importe quel ordre.

SUSTENTATION : TERRESTRE/AÉRIENNE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Sustentation peut gagner et dépenser des pions En Attente et effectuer l'action Attendre. Une telle unité peut Reculer.

Une unité dotée du mot-clé Sustentation : Terrestre est traitée comme un véhicule terrestre pour tout ce qui concerne la Ligne de Vue. Pour tous les autres effets de jeu, elle est traitée comme une unité de véhicule à répulseur.

Une unité avec le mot-clé Sustentation : Aérien X ignore les décors de hauteur X ou moins quand elle se déplace et peut terminer un déplacement en chevauchant un tel décor.

TACTICIEN X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé Tacticien X permet à une unité de gagner X pions Viser à chaque fois qu'elle effectue un déplacement normal, comme action ou action gratuite.

TENTATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Si une unité alliée est vaincue par une attaque ennemie effectuée par une unité à  de l'unité dotée du mot-clé Tentation, alors après la résolution de cette attaque, l'unité dotée du mot clé Tentation peut effectuer une action d'attaque gratuite ou un déplacement à vitesse 2 ignorant les terrains difficile. Une unité ne peut utiliser le mot-clé Tentation qu'une fois par round.

TIRER LES FIGELLES (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Quand une unité utilise l'action de carte Tirer les Ficelles, elle choisit une autre unité de Soldats à . L'unité choisie peut effectuer une action Attaquer gratuite ou une action Se Déplacer gratuite.

TIREUR D'ÉLITE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au cours de l'étape Déterminer les Couverts, une unité avec le mot-clé Tireur d'élite X soustrait X de la valeur numérique du couvert du défenseur.

Par exemple, une unité bénéficiant du couvert lourd qui est attaquée par une unité avec le mot-clé Tireur d'Élite 1 réduira son couvert à Léger.

TIREUR EMBUSQUÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après avoir converti les Adrénalines lors de l'étape Convertir les adrénalines d'attaque, une unité dotée du mot-clé Tireur Embusqué peut dépenser autant de Pions Viser qu'elle le souhaite. Pour chaque Pion Viser dépensé de la sorte, au lieu de relancer des dés, l'unité peut convertir un résultat vierge en un résultat Touche , un résultat Touche  en Critique  ou dépenser 2 Pions Viser pour convertir un résultat vierge en Critique .

TIRS DE SOUTIEN (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité avec le mot-clé Tir de Soutien reçoit un Ordre, elle gagne un pion Attente.

TRANSPORT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Mise en Place, une unité dotée du mot-clé Transport peut choisir une unité soldat  ou soldat  à transporter. Pendant l'étape Donner des Ordres de la Phase de Commandement du round 1, l'unité dotée du mot-clé Transport peut donner un ordre à l'unité transportée. Si l'unité transportée n'est pas déployée quand l'unité dotée du mot-clé Transport se déploie, alors après résolution de cet effet, l'unité transportée se déploie en effectuant un déplacement à vitesse 1. Ce déplacement est effectué en positionnant le gabarit de mouvement de façon à ce que les deux coins du gabarit touchent le socle de l'unité dotée du mot-clé Transport.

Quand une unité se déploie de cette façon, la distance verticale parcourue par cette unité est mesurée en partant de la hauteur de l'unité dotée du mot-clé Transport, jusqu'à la position du chef de l'unité qui s'est déployée.

TRAVAIL D'ÉQUIPE : NOM D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé Travail d'Équipe se trouve à **3** de l'unité alliée dont le nom est spécifié dans ce mot-clé, si l'une des deux unités gagne un pion Viser ou un pion Esquive, alors l'autre gagne aussi un pion du même type.

UNITÉ SPÉCIALE : FORCE ARMÉE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité avec le mot-clé Unité Spéciale ne peut être incluse que dans une armée utilisant les règles de la Force Armée spécifiée.

VÉHICULE GRIMPANT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé Véhicule Grimpant est considérée comme un Soldat lorsqu'il s'agit d'Escalader.

VIVACITÉ D'ESPRIT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité effectue l'action de carte Vivacité d'Esprit, elle gagne un pion viser et un pion esquive.



MOT-CLÉ DES ARMES

ARME À EFFET DE ZONE

Une arme dotée d'une icône de portée jaune  est une arme à effet de zone. Lorsqu'une Arme à Effet de Zone est utilisée, effectuer une attaque séparément pour chaque unité, alliée ou ennemie, située en ligne de vue et à portée de l'arme, même si ces unités sont engagées.

Une attaque effectuée avec une Arme à Effet de Zone est toujours une attaque à distance.

Une Arme à Effet de Zone ne peut pas être ajoutée à la réserve d'attaque d'une unité, et doit être la seule arme à contribuer à sa propre réserve d'attaque.

ARMER X : TYPE DE CHARGE (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité équipée d'une carte possédant le mot-clé Armer X : Type de Charge peut effectuer une action Armer X. Lorsqu'une unité effectue l'action Armer X, cette unité place X pion(s) charge du type spécifié de la couleur correspondant à la couleur du joueur qui la contrôle, intégralement à  et en LDV de son chef d'unité.

Les Pions Charge ne peuvent pas chevaucher un Pion Objectif, un Pion Avantage ou un autre Pion Charge, et doivent être placés sur une surface plane.

AUTODESTRUCTION X (MOT-CLÉ D'ARME)

Une arme dotée de l'icône rouge  est une arme à Autodestruction et peut être utilisée uniquement pour effectuer des attaques d'Autodestruction. Les attaques d'Autodestruction sont des attaques à distance même si les armes à Autodestruction ne sont pas des armes à distance. Une unité peut effectuer une attaque d'Autodestruction en tant qu'Action gratuite pendant son Activation si cette unité possède au moins X Pions Blessure. Pour effectuer une attaque d'Autodestruction, effectuez une attaque à distance contre toutes les unités alliées et ennemies à  et en LDV, y compris les unités engagées, en ajoutant uniquement l'arme à Autodestruction à la réserve d'attaque. Les attaques d'Autodestruction ne peuvent pas être effectuées par une unité qui est embarquée dans un transport.

Après avoir effectué l'ensemble de ces attaques, l'unité qui a effectué l'attaque d'Autodestruction est vaincue et retirée de la partie.

BÉLIER X (MOT-CLÉ D'ARME)

Tant qu'une unité effectue une attaque en utilisant une réserve d'attaque qui inclut une arme avec le mot-clé Bélier X, pendant l'étape Modifier les Dés d'Attaque, il peut changer X résultats en résultats  s'il remplit l'une des conditions suivantes :

- Le chef d'unité a un socle à encoches et a effectué au moins 1 déplacement normal complet à sa vitesse maximale pendant la même activation que l'attaque qui utilise le mot-clé Bélier X.
- Le chef d'unité a un petit socle et l'unité a effectué au moins un mouvement pendant la même activation que l'attaque qui utilise le mot-clé Bélier X.

BORDÉE X (MOT-CLÉ D'ARME)

Une arme dotée de l'icône de portée rouge de bordée  est une arme de bordée et peut être utilisée uniquement pour effectuer des attaques de bordée. Les attaques de bordée ne sont ni des attaques à distance ni des attaques de corps-à-corps. Une unité peut effectuer jusqu'à X attaques de Bordée durant son Activation. Une unité possédant une arme de Bordée a la possibilité d'effectuer une attaque de Bordée après avoir effectué un Déplacement Normal durant lequel le gabarit de mouvement ou le socle de l'une de ses figurines a chevauché le socle d'une figurine ennemie.

Après avoir résolu le Déplacement Normal, une unité possédant une arme de Bordée peut effectuer une attaque de Bordée ciblant l'unité ennemie traversée, en ignorant la portée au moment de résoudre l'attaque. L'unité attaquante ne peut former qu'une seule réserve d'attaque, et seules les armes dotées du mot-clé Bordée X peuvent être utilisées pour cette attaque. L'arme de Bordée n'est ajoutée qu'une seule fois à la réserve d'attaque, même si l'unité attaquante est constituée de plusieurs figurines.

Une unité peut effectuer plusieurs attaques de Bordée durant la même Activation, mais un nouveau Déplacement Normal traversant une unité ennemie est nécessaire pour chaque nouvelle attaque de Bordée.

CÂBLE DE REMORQUAGE (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une réserve d'attaque contenant une arme dotée du mot-clé Câble de Remorquage inflige une blessure à un véhicule, après la résolution de l'attaque, le joueur attaquant peut effectuer un Déplacement Pivot avec le véhicule blessé.

CRITIQUE X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une unité convertit les adrénalines en attaque d'une réserve d'attaque avec le mot-clé Critique X, pendant l'étape Convertir les Adrénalines il peut convertir jusqu'à X résultats adrénaline d'attaque  en résultats critique .

DÉFLAGRATION (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant l'étape Appliquer le Couvert, une unité qui défend ne peut pas utiliser de couvert léger ou de couvert lourd pour annuler un résultat touche  obtenu sur un dé issu d'une réserve d'attaque constituée d'au moins une arme dotée du mot-clé Déflagration.

DISPERSION (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une unité effectue une attaque avec une réserve d'attaque contenant une arme dotée du mot-clé Dispersion, ciblant une unité de Soldats sur petits socles, alors après la résolution de l'attaque, le joueur attaquant peut déplacer chaque figurine non-chef de l'unité qui a défendu en respectant les règles de cohésion, comme si le chef de l'unité qui a défendu venait d'effectuer un Déplacement Normal.

ENCOMBRANT (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité qui possède une arme dotée du mot-clé Encombrant ne peut pas effectuer de Déplacement avant d'effectuer une attaque en utilisant cette arme pendant la même activation, sauf si ce Déplacement est un Pivot.

EXPLOSION X : (TYPE DE CHARGE) (MOT-CLÉ D'ARME)

Après la résolution d'une attaque, d'un Déplacement ou d'une action de toute unité contrôlée par n'importe quel joueur, chaque unité possédant une arme dotée du mot-clé Explosion X peut faire exploser jusqu'à X Pion(s) Charge allié(s) du type spécifié. Si un Pion Charge explose, l'explosion a lieu avant que toute autre capacité ou effet se déroulant à la fin de l'attaque, Déplacement ou action ne soit résolu, à l'exception de l'utilisation d'un Pion En Attente qui peut être résolu avant l'explosion. Si les deux joueurs ont des unités qui pourraient faire exploser des pions charge, le joueur qui ne contrôle pas l'unité qui vient d'effectuer l'attaque, le déplacement ou l'action peut utiliser le mot-clé Explosion X de leur unité en premier.

Lorsqu'un Pion Charge explose, effectuer une attaque contre toutes les unités, alliées et ennemies, qui se trouvent en ligne de vue du Pion Charge et qui se trouvent à portée de l'Arme à Effet de Zone du pion. Chaque attaque est effectuée séparément. Utiliser la fenêtre de conversion des adrénalines et les mot-clés d'arme correspondant à la carte du Pion Charge. Le pion qui explose compte comme l'unité attaquante, ce qui signifie qu'il n'est pas possible de dépenser de Pion Viser ou modifier les dés d'attaque, et qu'il n'est pas possible d'utiliser les capacités de l'unité qui a placé le Pion Charge sur le Champ de Bataille. Une fois ces attaques résolues, retirer le Pion Charge qui a explosé du Champ de Bataille.

FIXE : AVANT / ARRIERE (MOT-CLÉ D'ARME)

Pour pouvoir ajouter une arme dotée du mot-clé Fixe à une réserve d'attaque, le socle d'au moins 1 figurine de l'unité qui défend doit être situé entièrement ou partiellement dans l'Arc de Tir spécifié de la figurine attaquante.

HAUTE VÉLOCITÉ (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsque toutes des armes contribuant à une réserve d'attaque sont dotées du mot-clé Haute Vitesse, alors l'unité qui défend ne peut pas dépenser de Pion Esquive à l'étape Appliquer les Esquives et Couverts. De plus, le mot clé Déflexion n'a aucun effet.

IMMOBILISER X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une réserve d'attaque qui contient une arme dotée du mot-clé Immobiliser X inflige des blessures à une unité qui défend, l'unité qui défend gagne X pion(s) immobilisation.

La vitesse maximale d'une unité est réduite de 1 pour chaque Pion Immobilisation qu'elle possède. Une unité dont la vitesse maximale est de 0 et qui possède un ou plusieurs Pions Immobilisation ne peut effectuer aucun Déplacement d'aucune sorte. A la fin de l'Activation d'une unité, retirer tous les Pions Immobilisation qu'elle possède.

Lorsqu'une unité effectue un Déplacement, appliquer les effets qui augmentent la vitesse maximale de l'unité avant d'appliquer les effets qui réduisent la vitesse maximale de l'unité.

IMMUNITÉ : DÉFLEXION (MOT-CLÉ D'ARME)

Durant une attaque, si la réserve d'attaque contient une arme dotée du mot-clé Immunité : Déflexion, l'unité attaquante ne

peut pas subir de blessure suite à l'utilisation du mot-clé Déflexion.

IMPACT X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une réserve d'attaque contenant une arme dotée du mot-clé Impact X cible une unité dotée du mot-clé Armure ou Armure X, pendant l'étape Modifier les Dés d'Attaque, l'unité qui attaque peut convertir jusqu'à X résultats touche  en résultats critique .

ION X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une réserve d'attaque contenant une arme dotée du mot-clé Ion X cible un véhicule ou une unité de Soldats Droïdes, si l'unité qui défend subit au moins 1 blessure, alors cette unité gagne X pion(s) ionique(s).

Au début de l'Activation d'une unité, jetez un dé blanc de défense pour chaque Pion Ionique que l'unité possède. Si au moins un résultat vierge est obtenu, cette unité effectuera une action de moins lors de son Activation. À la fin de l'activation d'une unité, elle retire tous les pions ioniques qu'elle possède.

Lorsqu'une réserve d'attaque contenant une arme dotée du mot-clé Ion X cible une unité possédant des pions bouclier actifs, au début de l'étape Modifier les Dés d'Attaque et avant tout autre effet, l'unité qui défend doit retourner autant de pions bouclier actifs que de résultats touche  et/ou critique  obtenus lors de l'attaque, jusqu'à en avoir retourné X, si cela est possible.

LÉTAL X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une réserve d'attaque contient une arme dotée du mot-clé Létal X, pendant l'étape Modifier les Dés d'Attaque, l'unité attaquante peut dépenser jusqu'à X pion(s) viser. S'il le fait, la réserve d'attaque gagne Perforant 1 pour chaque pion viser ainsi dépensé. L'unité attaquante ne peut pas relancer de dés avec le pion viser dépensé de cette façon.

LONGUE DISTANCE (MOT-CLÉ D'ARME)

Quand une unité avec une arme qui a le mot clé Longue Distance effectue une attaque, avant de choisir l'unité ennemie à attaquer pendant l'étape Déclarer le Défenseur, elle peut dépenser un pion viser pour augmenter la portée maximale de cette arme de 1 jusqu'à la fin de cette séquence d'attaque. L'unité attaquante ne peut pas relancer de dés avec le pion viser dépensé de cette façon. Un seul pion viser peut être dépensé de cette façon par séquence d'attaque.

PERFORANT X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une réserve d'attaque contient une arme dotée du mot-clé Perforant X, pendant l'étape Modifier les Dés de Défense, l'unité qui attaque peut annuler jusqu'à X résultats blocage ▼.

Le mot-clé Perforant X peut être utilisé pour annuler un résultat blocage ▼ obtenu sur un dé de défense lancé lors de l'utilisation du mot-clé Gardien X. Dans ce cas, considérer les résultats blocage ▼ annulés comme des résultats vierges. Après avoir utilisé le mot-clé Perforant X de cette façon, les valeurs non utilisées du mot-clé Perforant X peuvent être utilisées pour annuler des résultats ▼ de l'unité qui défend.

Par exemple, une réserve d'attaque qui contient une arme dotée de Perforant 3 cible une unité ennemie, et une autre unité ennemie utilise Gardien 2 pour annuler 2 résultats touche ✖. Après avoir converti les résultats adrénaline de défense ▼, l'unité qui utilise Gardien obtient 2 résultats blocage ▼. L'unité qui attaque utilise Perforant pour annuler ces deux résultats blocage ▼ et l'unité qui utilise Gardien 2 subit 2 blessures.

Maintenant, l'unité qui défend lance ses dés de défense, et l'unité attaquante peut annuler 1 résultat blocage ▼ supplémentaire puisque seulement 2 de son Perforant 3 n'a été utilisé jusque-là.

POISON X (MOT-CLÉ D'ARME)

Si une unité de Soldats non-Droïdes subit au moins 1 blessure provenant d'une réserve d'attaque contenant une arme dotée du mot-clé Poison X, alors cette unité gagne X pions poison.

A la fin de l'Activation d'une unité, cette unité subit 1 blessure pour chaque Pion Poison qu'elle possède, puis retire tous les Pions Poison qu'elle possède.

POLYVALENT (MOT-CLÉ D'ARME)

Certaines armes à distance ont le mot clé Polyvalent. Les unités peuvent effectuer des attaques à distance avec une arme dotée du mot-clé Polyvalent, même lorsqu'elles sont engagées. Une arme dotée du mot-clé Polyvalent qui serait à la fois une arme de corps-à-corps et une arme à distance peut être utilisée pour effectuer des attaques au corps-à-corps et pour effectuer des attaques à distance.

PRIMITIF (MOT-CLÉ D'ARME)

Lors d'une attaque, pendant l'étape Modifier les Dés d'Attaque et après avoir résolu les effets du mot-clé Impact X, si l'unité qui défend est dotée du mot-clé Armure ou Armure X, une unité dont la réserve d'attaque inclut une arme dotée du mot-clé Primitif doit modifier tous ses résultats ✖ en résultats ✖ pour cette attaque.

RAYON X (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant l'étape Déclarer un Défenseur Supplémentaire, si une arme dotée du mot-clé Rayon X est présente dans une réserve d'attaque, alors l'unité qui attaque peut former jusqu'à X réserves d'attaque supplémentaires constituées uniquement de l'arme dotée du mot-clé Rayon X, bien que l'arme aie déjà été ajoutée dans une réserve d'attaque. Ces

attaques supplémentaires ne génèrent pas de nouvelles attaques supplémentaires.

Les attaques supplémentaires doivent cibler des défenseurs différents, et chaque nouveau défenseur doit être situé à 1 du précédent défenseur déclaré. Les attaques supplémentaires doivent respecter la ligne de vue de l'attaquant mais peuvent avoir lieu au-delà de la portée maximale de l'arme dotée du mot-clé Rayon X.

Les unités ne peuvent pas utiliser les mots-clés Rayon X et Pistolero lors de la même attaque.

SOUFFLE (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une figurine ajoute une arme dotée du mot-clé Souffle à une réserve d'attaque, cette arme contribue à la réserve d'attaque un nombre de fois égal au nombre de figurines de l'unité qui défend en ligne de vue de la figurine attaquante.

Par exemple, si un TL-TT équipé d'un lance-flammes attaque une unité de 3 Death Troopers, le lance-flammes étant doté du mot-clé Souffle et ayant une valeur d'attaque de deux dés noirs contribuera à la réserve d'attaque en ajoutant un total de six dés d'attaque noirs.

SUPPRESSIF (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une unité défend face à une attaque dont la réserve d'attaque contient une arme dotée du mot-clé Suppressif, cette unité gagne 1 Pion Suppression pendant l'étape Assigner un Pion Suppression au Défenseur.

MOTS-CLÉS DES AMÉLIORATIONS ET CARTES DE COMMANDEMENT

ARME DE POING : CORPS À CORPS / À DISTANCE (MOT CLÉ D'AMÉLIORATION)

Si une amélioration a le mot clé "Arme de Poing : corps à corps", la figurine ajoutée par cette amélioration ou avec cette amélioration ne peut pas ajouter d'arme de corps à corps dans une réserve d'attaque autre qu'une des armes de corps à corps de la carte d'amélioration avec le mot clé Arme de Poing : Corps à corps.

Si une amélioration a le mot clé "Arme de Poing : Distance", la figurine ajoutée par cette amélioration ou avec cette amélioration ne peut pas ajouter d'arme à distance dans une réserve d'attaque autre qu'une des armes à distance de la carte d'amélioration avec le mot clé Arme de Poing : Distance.

Par exemple, la Carte Amélioration "Garde avec Bâton Statique" permet d'utiliser une arme de corps-à-corps et est dotée du mot-clé Arme de poing : Corps-à-corps. La figurine ajoutée à l'unité par cette carte ne peut utiliser que cette arme, et aucune autre, lors d'une attaque au corps-à-corps. Cette figurine peut continuer à utiliser librement toute arme à distance à sa disposition lors d'une attaque à distance, telle que le Blaster de Poche EC-17 de la Carte Unité des Gardes Royaux de l'Empereur.

CHEF (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Une figurine dotée du mot-clé Chef est considérée pour tout ce qui concerne les règles comme étant le chef d'unité.

Si une unité dotée du mot-clé Chef et qui possède un seuil de blessure de 2 est vaincue alors qu'elle fait partie d'une unité possédant un seuil de blessure de 1, remplacer normalement une figurine restante de l'unité, puis assignez 1 pion blessure à la figurine dotée du mot-clé Chef.

Une seule Carte Amélioration mentionnant le mot-clé Chef peut être équipée sur une même unité.

CYCLE (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

À la fin de l'Activation d'une unité, redressez toutes les Cartes Améliorations inclinées dotées du mot-clé Cycle qui n'ont pas été utilisées pendant cette Activation. Utiliser l'arme, les mots-clés, ou le texte de la carte compte comme étant une utilisation d'une Carte Amélioration.

DIVULGATION (MOT-CLÉ DE CARTE DE COMMANDEMENT)

Certaines Cartes de Commandement sont dotées du mot-clé Divulcation. Le texte de ces cartes est divisé en plusieurs parties par une ligne horizontale, qui sert à séparer visuellement le mot-clé Divulcation et les autres effets de la carte. Certaines cartes dotées du mot-clé Divulcation ont plusieurs options, et dans ce cas le joueur doit choisir l'une des options proposées seulement. Ces cartes sont révélées au début de l'étape ou de la phase indiquée par le mot-clé

Divulcation. Si une carte est révélée de la sorte, appliquez le texte qui suit le mot-clé Divulcation.

Une Carte de Commandement ainsi révélée n'est pas jouée, et retourne dans la main du joueur à la fin de l'étape à laquelle elle a été révélée. Les joueurs peuvent révéler autant de Cartes de Commandement qu'ils le souhaitent. Si les deux joueurs souhaitent utiliser le mot-clé Divulcation de leurs cartes à la même étape ou phase, le joueur Bleu révèle ses cartes en premier. Si cette opportunité n'est pas saisie, ces cartes ne peuvent plus être révélées ensuite lors de cette étape ou phase.

NON-COMBATTANT (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Une figurine avec le mot-clé Non-Combattant ne peut ajouter aucune arme aux réserves d'attaque, et toute blessure doit si possible être assignée à des figurines non-chef d'unité sans le mot clé Non-Combattant de l'unité. Si une figurine dotée du mot-clé Non-combattant possède déjà un ou plusieurs Pions Blessure, continuer à assigner des Pions Blessure à cette figurine avant d'en assigner à d'autres figurines de l'unité. Si un chef d'unité doté du mot-clé Non-Combattant est vaincu, une autre figurine qui n'est pas dotée du mot-clé Non-Combattant doit, si possible, le remplacer et devenir le nouveau chef d'unité.

PERMANENT (MOT-CLÉ DE CARTE DE COMMANDEMENT)

Certaines Cartes de Commandement sont dotées du mot-clé Permanent. À l'inverse des Cartes de Commandement ordinaires, ces cartes ne sont pas défaussées durant la Phase Finale et leurs effets persistent tant qu'elles sont en jeu.

PETIT (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Lorsque l'unité d'une figurine dotée du mot-clé Petit défend face à une attaque à distance qui n'est pas une attaque à effet de zone, cette figurine est ignorée pour la détermination de la ligne de vue, du couvert, et de la portée. La figurine dotée du mot-clé Petit est considérée comme ne faisant pas partie de l'unité qui défend.

PIONS BANE

Cad Bane possède un ensemble de trois Pions Bane qui lui sont propres, et qu'il peut placer sur le Champ de Bataille. Un Pion Bane a deux faces, l'une commune aux trois Pions (face cachée) et l'autre avec un symbole différent sur chaque Pion (face visible), chacun lié à un effet unique en jeu.

Un Pion Bane doit toujours être placé face cachée sur le Champ de Bataille, et ce pion ne peut pas chevaucher de Pion Objectif ou de Pion Avantage. Les Pions Bane sont des effets ennemis. Chaque joueur ne peut avoir en jeu qu'un seul exemplaire de chaque Pion Bane à un instant donné.

Quand une figurine ennemie bouge, se déploie ou est placée à  d'un pion Bane ennemi, si cette figurine a une LDV sur le pion, il est révélé. Une figurine peut Se Déplacer à travers un Pion Bane mais ne peut pas chevaucher un Pion Bane à la fin de son Déplacement. Lorsqu'un Pion Bane est révélé, l'un des effets suivants se déclenche en fonction de la nature du pion:

Me voilà ! : Si Cad Bane n'est pas en jeu sur le Champ de Bataille et n'est pas vaincu, remplacer le Pion Me voilà ! par la figurine de Cad Bane. Puis, Cad Bane se Donne un Ordre à lui-même.



- Si Cad Bane est en jeu sur le Champ de Bataille, remplacer le Pion Me Voilà ! par la figurine de Cad Bane. Tous les pions que possède Cad Bane restent en sa possession.
- Si Cad Bane est vaincu, retirer ce pion du jeu.
- Au début de chaque round, en commençant par le joueur Bleu, chaque joueur peut révéler un Pion Me voilà ! allié, et le résoudre.

De la poudre aux yeux : Retirer simplement le pion du jeu.



Kablamo ! : Le pion explose. Résoudre l'attaque en utilisant l'arme indiquée sur la Carte de Commandement «Je Fixe les Règles à Présent». Puis, retirer le pion du jeu.



PIONS GRAFFITI

Un pion graffiti représente une image frappante ou un symbole peint sur un élément de terrain ou sur le champ de bataille. Les pions graffiti affectent le moral des unités. Les pions graffiti ont deux faces. Un pion graffiti doit être placé à plat, et de sorte que la couleur de sa face visible corresponde à la couleur du joueur plaçant le pion.

Pendant l'étape Se Rallier, si une unité a une ligne de vue vers un pion graffiti situé à 2 et placé par une figurine alliée, alors cette unité peut lancer 1 dé supplémentaire. Si pendant son étape Se Rallier, une unité a une ligne de vue vers un pion graffiti situé à 2 et placé par une figurine ennemie, elle doit lancer 1 dé en moins, jusqu'à un minimum de 1.

Les pions graffitis restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Les unités peuvent se déplacer à travers un pion graffiti et peuvent chevaucher un pion graffiti à la fin de leur déplacement.

RECONFIGURATION (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Lorsqu'une unité équipée d'une Carte Amélioration dotée du mot-clé Reconfiguration Récupère ou effectue une Action Récupérer, le joueur qui contrôle cette unité peut retourner cette Carte Amélioration sur n'importe quelle face, en plus des autres effets de cette Récupération.

Si une Carte Amélioration possède une icône Épuiser, utiliser le mot-clé Reconfiguration n'épuise pas la carte.

RÉPARATION X : CAPACITÉ Y (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Lorsqu'une unité utilise l'action de carte Réparation X : Capacité Y, choisissez un véhicule allié ou un Soldat Droïde

allié à 1 et en ligne de vue, et placer 1 pion blessure sur la carte dotée du mot-clé Réparation X : Capacité Y. Retirer alors jusqu'à X pions blessure, pions Ioniques et/ou pions dégâts de véhicule de l'unité choisie, ou restaurer jusqu'à X figurines dans l'unité choisie. Cette capacité ne peut pas être utilisée s'il y a au moins Y Pions Blessure sur la carte dotée du mot-clé Réparation X : Capacité Y.

Les Pions Blessure posés sur ces cartes ne sont pas considérés comme des blessures sur cette unité et ne sont pas comptabilisés pour atteindre le seuil de blessure de l'unité. Ces Pions Blessure ne peuvent pas être retirés grâce à l'utilisation de capacités qui permettent de retirer des Pions Blessure d'une unité.

Si une même unité possède plusieurs occurrences du mot-clé Réparation X : Capacité Y, traiter chaque mot-clé comme une capacité distincte.

De plus, chaque action est considérée comme différente, et une unité qui a accès à plusieurs occurrences de ce mot clé peut utiliser 1 fois par Activation chaque occurrence de ce mot clé. Ceci est vrai même si l'unité a accès plusieurs fois à exactement la même capacité, via deux sources différentes.

RESTAURER

Certaines capacités, telles que les mots-clés Soigner ou Réparer, permettent à un joueur de restaurer des figurines au sein d'une unité alliée. Pour Restaurer une figurine au sein d'une unité, cette unité doit avoir vu une ou plusieurs de ses figurines être vaincues pendant le round en cours. Choisissez une figurine qui a été vaincue pendant le round en cours, et placez cette figurine sur le Champ de Bataille, en cohésion avec son chef d'unité. Puis, assigner à cette figurine autant de Pions Blessure que le Seuil de blessure de cette unité ou de sa carte amélioration, moins 1.

TRAITER X : CAPACITÉ Y (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Lorsqu'une unité utilise l'action de carte Traiter X : Capacité Y, choisissez une unité de Soldat non-Droïde alliée à 1 et en ligne de vue, et placer 1 pion blessure sur la carte dotée du mot-clé Traiter X : Capacité Y. Retirer alors jusqu'à X pions blessure et/ou pions poison de l'unité choisie, ou restaurer jusqu'à X figurines dans l'unité choisie. Cette capacité ne peut pas être utilisée s'il y a au moins Y pions blessure sur la carte dotée du mot-clé Traiter X : Capacité Y.

Les Pions Blessure posés sur ces cartes ne sont pas considérés comme des blessures sur cette unité et ne sont pas comptabilisés pour atteindre le seuil de blessure de l'unité. Ces Pions Blessure ne peuvent pas être retirés grâce à l'utilisation de capacités qui permettent de retirer des Pions Blessure d'une unité.

Si une même unité possède plusieurs occurrences du mot-clé Traiter X : Capacité Y, traiter chaque mot-clé comme une capacité distincte.

De plus, chaque action est considérée comme différente, et une unité qui a accès à plusieurs occurrences de ce mot-clé peut utiliser 1 fois par Activation chaque occurrence de ce mot clé. Ceci est vrai même si l'unité a accès plusieurs fois à exactement la même capacité, via deux sources différentes.

JOURNAL DES MISES À JOUR

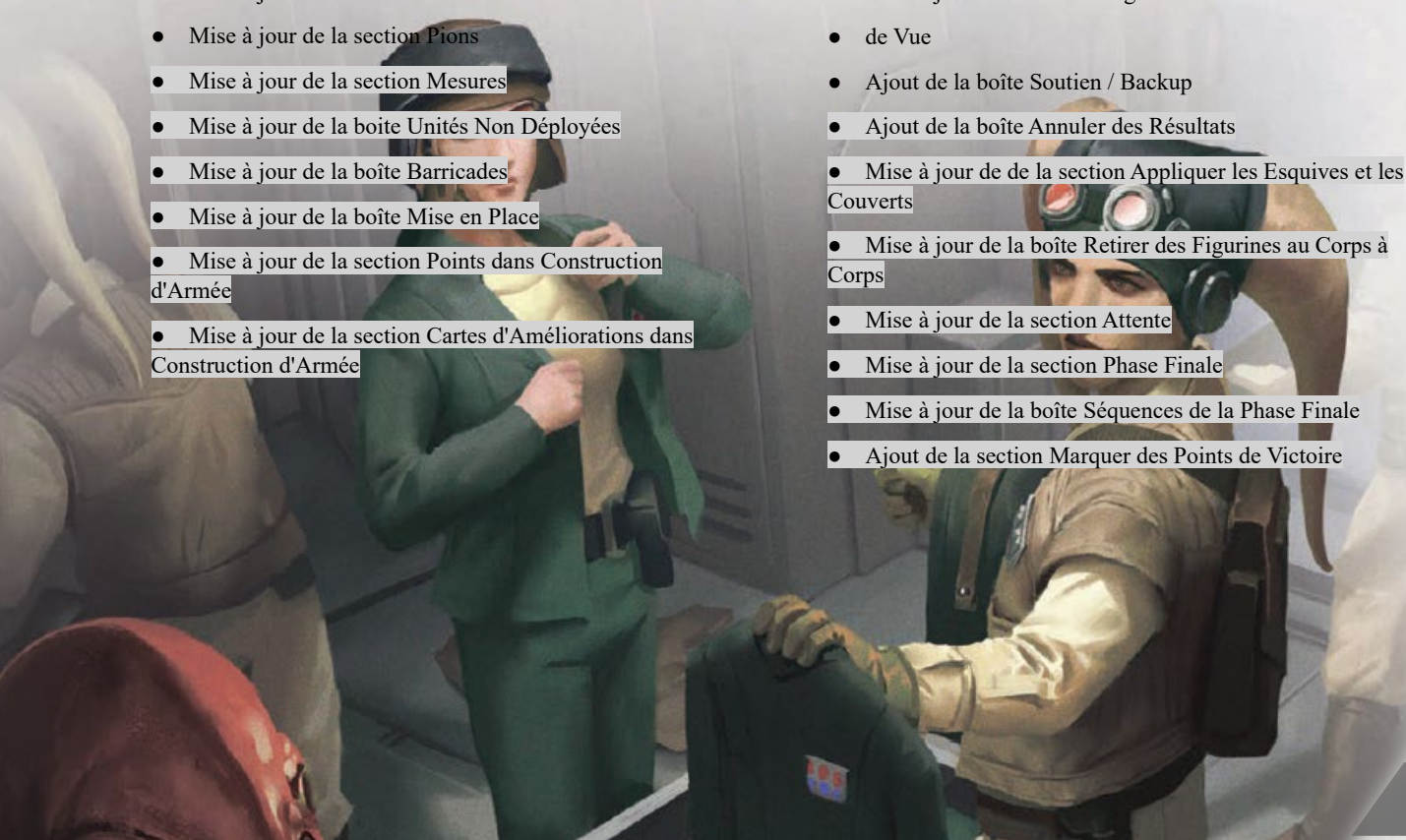
VERSION 2.6.1

- Mise à jour de la section terrains limitant le déplacement
- Mise à jour de vaincre des figurines équipées de cartes amélioration et défausser les cartes d'amélioration
- Mise à jour de la section mouvement des socles à encoches
- Mise à jour de Backup / Soutien
- Mise à jour du mot clé Contrainte
- Mise à jour du mot clé Charge
- Mise à jour du mot clé Déflexion
- Mise à jour du mot clé Maîtrise Du Makashi
- Mise à jour du mot clé Mission Secrète
- Mise à jour du mot clé Implacable
- Mise à jour du mot clé Aguerri
- Mise à jour du mot clé Transport
- Mise à jour du mot clé Inarrêtable
- Mise à jour du mot clé Autodestruction
- Mise à jour de la section Restaurer

VERSION 2.6.0

- Mise à jour de la section Composants
- Mise à jour de la boîte Chevauchement d'Objets
- Mise à jour de la section Anatomie d'une Carte
- Mise à jour de la section Pions
- Mise à jour de la section Mesures
- Mise à jour de la boîte Unités Non Déployées
- Mise à jour de la boîte Barricades
- Mise à jour de la boîte Mise en Place
- Mise à jour de la section Points dans Construction d'Armée
- Mise à jour de la section Cartes d'Améliorations dans Construction d'Armée

- Mise à jour de la section Constituer un deck de bataille dans Construction d'Armée
- Mise à jour de Déterminer le joueur Bleu
- Nouvelles étapes de Mise en Place ajoutées
- Ajout de la boîte Deck Vides
- Ajout de la section Pions Objectifs
- Mise à jour de Gagner la Partie
- Mise à jour de Séquence d'un Round
- Mise à jour de Séquence de la Phase de Commandement
- Mise à jour de Résoudre les Effets des Cartes de Commandement
- Mise à jour de Nommer un Commandant et Donner des Ordres
- Mise à jour de Autres façons de donner des Ordres
- Ajout de Créer la Réserve de Pions Passe
- Mise à jour de choisir une unité à activer ou Passer
- Ajout de la boîte Cohésion d'Unité
- Ajout de la boîte Déployer des Unités
- Mise à jour de la section Déplacement Normal
- Mise à jour de la section Déplacement des Socles à Encoches
- Ajout de la boîte Mouvement non Standards
- Ajout de la boîte Se Déplacer à Travers les Figurines
- Mise à jour de la section Se Déplacer vers un Corps à Corps
- Mise à jour de la section Se Replier
- Mise à jour de la boîte Séquence d'Attaque
- Mise à jour de la section Ligne
- de Vue
- Ajout de la boîte Soutien / Backup
- Ajout de la boîte Annuler des Résultats
- Mise à jour de de la section Appliquer les Esquives et les Couverts
- Mise à jour de la boîte Retirer des Figurines au Corps à Corps
- Mise à jour de la section Attente
- Mise à jour de la section Phase Finale
- Mise à jour de la boîte Séquences de la Phase Finale
- Ajout de la section Marquer des Points de Victoire



Gabarits de Silhouettes de ligne de vue

Au bas de cette page se trouvent des gabarits de silhouettes, équipés de deux parties grisées pour les tenir. Ces gabarits doivent être utilisés pour déterminer la ligne de vue depuis ou vers une figurine.

