

STAR WARS

LEGION

RÈGLES DES FORCES ARMÉES

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

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

INVASION SÉPARATISTE

Vous trouverez ci-dessous toutes les règles et informations nécessaires pour jouer une Force Armée d'Invasion Séparatiste : les unités autorisées, les prérequis de rangs, de nouvelles cartes Commandement et les règles spéciales.

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

UNITÉS AUTORISÉES

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

Agents : Maul (Apprenti Impatient)

Troupiers : Droïdes de Combat B1

Forces Spéciales : Magna Garde IG-100

Soutien : Droïdekas, Pilotes de STAP

Lourdes : Char d'Assaut Blindé de la Fédération du Commerce

Améliorations uniques autorisées : « Annihileur » DT-57

PRÉREQUIS DE RANGS

▲ **Commandant** : chaque armée doit inclure une unité de commandant.

▲ **Agent** : chaque armée peut inclure jusqu'à une unité d'agent.

▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure quatre à huit unités de troupiers.

▼ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités de forces spéciales.

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

● **Lourdes** : chaque armée doit inclure une à deux unités lourdes.

PRÉREQUIS DE RANGS POUR LES ESCARMOUCHES

▲ **Commandant** : chaque armée doit inclure une unité de commandant.

▲ **Agent** : chaque armée peut inclure jusqu'à une unité d'agent.

▲ **Troupiers** : chaque armée doit inclure deux à six unités de troupiers.

▼ **Forces Spéciales** : chaque armée peut inclure jusqu'à une unité de forces spéciales.

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

● **Lourdes** : chaque armée doit inclure une unité lourde.

CARTES COMMANDEMENT

