

STAR WARS™

LEGION™

LEGIION



LIVRE DE RÈGLES

LEGIION

VERSION 2.6.1

VALIDE À PARTIR DU 14/11/2024



CRÉDITS

ATOMIC MASS GAMES

Développeur en chef : Will Pagani

Développement du jeu : Andrew Dursum, Michael Plummer, Ben Ransom et William Rutan

Gestion de la production : Andi Lowe

Producteurs : Summer Ditona et Andrea Wallace

Révision : Scheherazade Anisi et Stacey Janssen

Relecture : Seth Rourk

Conception graphique : Ryan Furey, Dan Gerlach, Antonio Monge, Justus Morchauser et Brianna Winters

Photographies : Matt Ferbrache et Leah Rosen

Responsable conception graphique : Jessy Stetson

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel

Illustrations intérieures : Carlos Justino, Romain Kurdi et Blake Rottinger

Spécialiste des figurines : Tony Konichek

Direction artistique : Josh Colón et Preston Stone

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

Coordination des sculptures : Mike Jones

Fabrication : Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Bryan Pierce, Nicholas Smith et Chris Tiemeyer

Responsable de la fabrication : Evan Kang

Directeur des sculptures : Marco Segovia

Chef de bureau : Jeremy Button

Responsable de gamme : Brandon Anderson

Marketing : Jessa Dressel and Anne Richmond

Directeur du marketing : Ross Thompson

Directeur créatif : Dallas Kemp

Responsable du développement produit : Will Shick

Directrice du studio : Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordination des licences : Kira Hartke

Responsable approbation licences : Kaitlin Souza

Coordination de la production : Emily Frenchik, Estelle Gavin, John Hannasch, Chris Jensen et Samuel McGrath

Ingénieur de production : Michael Blomberg

Responsables de la production : Justin Anger et Austin Litzler

Services de publication : Thomas Gallecier

Directeur Lifestyle Games : Bill Altig

Directeur de publication : Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Approbations Lucasfilm : Brian Merten

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction : Pauline Marcel

Responsable de localisation : J.-F. Jet

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez

PRINCIPAUX TESTEURS

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

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Atomic Mass Games et le logo Atomic Mass Games sont TM d'Atomic Mass Games. Édité par Atomic Mass Games, 1995 County Road B2 W, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Adaptation française par Edge Studio. Photos non contractuelles.

SOMMAIRE

MATÉRIEL	4	Phase d'Activation	22
PRÉSENTATION DU JEU	5	Choisir une unité à activer ou passer	23
CONCEPTS CLÉS	5	Activer une unité	23
Hiérarchie des règles	5	Se rallier	23
Objets/champ de bataille	5	Effectuer des actions	24
Socles et socles au contact	5	Déplacement	25
Dés	6	Déplacement normal	25
Unités	6	Déplacement des socles avec encoches	26
Cartes	6	Se déplacer à travers du terrain	27
Effets de jeu	6	Grimper	28
Effets de carte	6	Se déplacer au corps-à-corps	28
Timing	6	Engagé	29
Description des cartes	7	Se replier	29
Cartes Bataille	7	Attaquer	30
Cartes Objectif	7	Étapes d'une attaque	30
Cartes Déploiement	7	Ligne de vue	30
Cartes Objectif secondaire	7	Ligne de vue bloquée	31
Cartes Avantage	8	Terrain bloquant la ligne de vue	31
Cartes Unité	8	Armes	31
Cartes Amélioration	9	Déclarer le défenseur	31
Cartes Commandement	9	Constituer la réserve d'attaque	32
Mots-clés	9	Déclarer un défenseur supplémentaire	33
Pions	10	Lancer les dés d'attaque	33
Mesures	11	Appliquer les esquives et couverts	33
À portée, intégralement à portée, au-delà de la portée ...	12	Modifier les dés d'attaque	34
Terrain	12	Lancer les dés de défense	34
Terrain épars	12	Modifier les dés de défense	34
Terrain en zone	13	Comparer les résultats	34
Terrain obstructif	13	Subir des blessures et vaincre des figurines	34
Terrains restreignant les déplacements	13	Attribuer un pion Suppression au défenseur	35
Terrains fournissant un couvert	14	Choisir une réserve d'attaque supplémentaire	35
Hauteur du terrain	14	Exemple d'une séquence d'attaque complète	35
Couvert	14	Attendre	36
Actions	15	Placer le pion Ordre	37
Suppression	15	Résoudre les effets de fin de Phase d'Activation	37
SE PRÉPARER À JOUER	16	Phase Finale	37
Mise en place	16	Marquer des points de victoire	37
Créer son armée, sa main de Commandement		Défausser les cartes Commandement	37
et son paquet Bataille	16	Retirer les pions	37
Factions, Côté Obscur et Côté Lumineux	16	Promouvoir	38
Points	16	Avancer le pion Round	38
Rangs et prérequis de rangs	16	ANNEXE A : SOCLES AVEC ENCOCHES	39
Cartes Amélioration	16	ANNEXE B : TYPES D'UNITÉS	39
Incliner et épuiser	17	Véhicules	40
Cartes uniques et limitées	17	ANNEXE C : MERCENAIRES ET FORCES ARMÉES	41
Créer sa main de Commandement	18	ANNEXE D : DESCRIPTION DES CARTES LEGACY	41
Créer son paquet Bataille	18	Cartes Unité	41
Installer le champ de bataille et rassembler le matériel	18	Cartes Amélioration	42
Définir et placer le terrain	19	Cartes Commandement	43
Déterminer le joueur bleu	19	ANNEXE E : TIMING	43
Préparer la mission	19	Mise en place	43
Résoudre les effets de mise en place	20	Phases d'un round	43
Se déployer sur les positions préparées	20	Étapes de la Phase de Commandement	44
Pions Objectif	20	Résolution des effets des cartes Commandement	44
Types de pions Objectif	20	Étapes de la Phase d'Activation	44
Contester des pions Objectif	20	Étapes de l'activation d'une unité	44
Revendiquer des pions Objectif Atout	20	Étapes d'une attaque	45
Sécuriser des pions Objectif	20	Étapes de la Phase Finale	45
Placement d'objectifs	20	GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS	45
Gagner la partie	20	Mots-clés d'unité	45
MÉCANIQUES DE JEU	21	Mots-clés d'armes	58
Phases d'un round	21	Mots-clés de cartes Amélioration et Commandement	61
Phase de Commandement	21	SILHOUETTES POUR LA LIGNE DE VUE	64
Sélectionner et jouer des cartes Commandement	21		
Résoudre les cartes Commandement	21		
Déterminer la priorité	21		
Nommer des Commandants et donner des ordres	22		
Constituer la réserve d'ordres	22		
Constituer la réserve Passer	22		

MATÉRIEL



Carte Unité



Carte Alter Ego



Dés



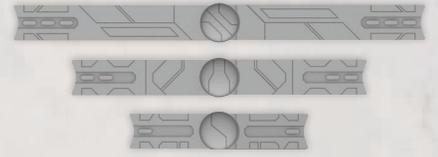
Carte Amélioration



Carte Commandement



Carte Déploiement



Gabarits de déplacement



Carte Objectif



Carte Objectif secondaire



Carte Avantage



Règle des portées
(composée de 5 segments)



Pion Surveillance



Pion Fumée



Pions Suppression



Pion Panique



Pion Atout



Pion POI



Pion Round



Pion Incognito



Pion Mode Roue



Pion En Attente

Pion Viser



Pion Esquive



Pion Adrénaline



Pion Dégât de véhicule



Pions Joueur



Pions Score



Pions Ordre



Pion Ionique



Pion Poison



Pion Immobilisation



Pions Identification d'unité



Pions Avantage



Pions Bouclier actif et inactif



Pions Charge



Marqueur Déploiement



Pion Commandant



Pions Blessure



Pions Graffiti rouge et bleu



Pions Bane

PRÉSENTATION DU JEU

Dans *Star Wars : Légion*, les joueurs créent, peignent et contrôlent des armées représentant les diverses factions de l'univers *Star Wars*. Les personnages les plus mythiques de la galaxie prennent ainsi vie sous la forme de figurines hautement détaillées. Avant leur partie, les joueurs rassemblent et peignent leurs figurines afin de créer une armée à leur image. Chaque figurine dispose de ses propres règles et capacités, que les joueurs peuvent utiliser pour accomplir leurs missions et s'arroger la victoire.

CONCEPTS CLÉS

Cette section explique les concepts fondamentaux du jeu, en présentant les figurines et les règles de base.

HIÉRARCHIE DES RÈGLES

Ce livre de règles contient les règles de base de *Star Wars : Légion*. Il arrive que certaines règles spéciales, mais aussi certains mots-clés et cartes, contredisent ces règles. Dans ce cas, la règle spéciale l'emporte sur la règle de base expliquée dans ce livre de règles.

Certaines règles indiquent que le joueur « peut » faire quelque chose, d'autres affirment qu'il « ne peut pas ». Si de telles règles se contredisent, la règle contenant l'expression « ne peut pas » ou similaire l'emporte.

OBJETS/CHAMP DE BATAILLE

Les figurines, les pions et les éléments de terrain sont appelés « objets ». La table ou la surface sur laquelle se déroule la partie est appelée « champ de bataille ».

CHEVAUCHEMENT

Les objets ne peuvent pas être placés les uns sur les autres, sauf dans les cas suivants :

- Les éléments de terrain peuvent chevaucher d'autres éléments de terrain, mais pas des pions et des figurines.
- Les pions qui se trouvent sur le champ de bataille peuvent chevaucher des éléments de terrain et d'autres pions, mais pas des figurines.
- Les figurines peuvent chevaucher les pions et les éléments de terrain ; elles ne peuvent pas chevaucher d'autres figurines.

SOCLES ET SOCLES AU CONTACT

Chaque figurine de *Star Wars : Légion* repose sur un socle. La forme de ce socle dépend de son type d'unité : les soldats, soldats clones, soldats droïdes et soldats wookiee disposent de petits socles. Tous les autres types d'unités reposent sur des socles avec encoches, qui peuvent être de tailles variées.



De nombreuses règles de *Star Wars : Légion* comprennent l'expression « (socle) au contact », qui signifie que le socle de la figurine doit toucher ce à quoi la règle fait référence. Il peut s'agir du socle d'une autre figurine, d'un élément de terrain ou d'un pion.

Les figurines ne peuvent pas se déplacer au contact de figurines ennemies sauf si leur Chef d'unité possède une arme de corps-à-corps (☠). Dans ce cas, le Chef d'unité peut se placer au contact d'une figurine ennemie afin d'attaquer au corps-à-corps. Pour plus d'informations sur les déplacements au corps-à-corps, rendez-vous en page 28.

Comme des objets peuvent être placés sur un terrain inégal, vous serez confrontés à des situations dans lesquelles une figurine ne pourra pas placer son socle physiquement au contact d'un objet, en raison d'une différence de niveau entre eux. Dans ces situations, si les deux conditions suivantes sont remplies, la figurine et l'objet sont considérés comme ayant leurs socles au contact : en vue de dessus, il n'y a pas d'espace entre le socle de la figurine et l'objet, de telle sorte qu'ils se toucheraient s'ils étaient sur le même niveau du champ de bataille ; la distance verticale qui sépare le socle de la figurine et l'objet doit être inférieure à la hauteur de la silhouette de chacun de ces objets. Pour plus d'informations sur les silhouettes, rendez-vous en page 30.



DÉS

Dans *Star Wars : Légion*, vous lancerez des dés pour déterminer les résultats des actions de vos armées sur le champ de bataille – principalement pour attaquer et défendre. Vous trouverez cinq types de dés différents : trois servant à attaquer et deux à défendre. Pour attaquer, les joueurs lancent les dés d'attaque (à 8 faces) rouges, noirs ou blancs. Pour défendre, ils utilisent les dés de défense (à 6 faces) rouges ou blancs.

Les dés d'attaque présentent les symboles suivants : Touche (☠), Adrénaline d'attaque (🗡) et Critique (⚡).

Les dés de défense présentent les symboles suivants : Blocage (▼) et Adrénaline de défense (🛡).

Les faces des dés ne comportant pas de symboles sont des résultats vierges.

Les dés peuvent ainsi présenter les résultats suivants :

- » ☠ : Touche
- » ⚡ : Critique
- » 🗡 : Adrénaline d'attaque
- » 🛡 : Adrénaline de défense
- » ▼ : Blocage
- » Vierge
- Les dés d'attaque peuvent être de trois couleurs : rouge, blanc ou 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 

- Les dés de défense peuvent être de deux couleurs : rouge ou blanc. Chaque dé de défense est représenté sur la carte d'une unité par les icônes suivantes :

» Dé de défense rouge 

» Dé de défense blanc 

Les dés qu'une unité doit utiliser pour attaquer et défendre sont listés sur sa carte Unité, et parfois sur des cartes Amélioration ou Commandement.

UNITÉS

Les figurines d'une armée sont organisées en unités qui se déplacent et combattent ensemble. Les règles d'une unité sont indiquées sur sa carte Unité et ses cartes Amélioration.

Chaque unité de *Star Wars : Légion* est dirigée par un Chef d'unité, qui dispose de sa propre figurine.

Les unités doivent toujours être en cohésion. Pour plus d'informations sur la cohésion, rendez-vous en page 23.

ALLIÉS ET ENNEMIS

Dans les règles, vous rencontrerez souvent les termes « allié » et « ennemi » pour décrire une unité. Les unités contrôlées par un joueur sont alliées à ce joueur, tandis que celles qu'il ne contrôle pas sont des unités ennemies.

CARTES

Star Wars : Légion comprend diverses cartes qui décrivent les règles des différentes unités et permettent de suivre certains effets de jeu.

EFFETS DE JEU

Le terme « effet de jeu » renvoie à chaque application ou déclenchement d'une règle, du texte ou de l'effet d'une carte, d'une capacité d'unité, d'un mot-clé ou d'une règle spéciale.

EFFETS DE CARTE

Le terme « effet de carte » renvoie à tout effet provenant du texte ou de la règle d'une carte. Les mots-clés font partie des effets de carte. Vous trouverez une explication de chaque mot-clé à partir de la page 45.

TEXTE DE RAPPEL

Tout texte en italique et entre parenthèses figurant sur une carte est un texte de rappel. Un texte de rappel n'est PAS une description exhaustive d'une règle, il ne sert qu'à remémorer aux joueurs comment la règle ou capacité fonctionne. Pour consulter le texte complet d'une règle, consultez le Glossaire des mots-clés, à partir de la page 45.

TIMING

Certaines règles incluent le terme « joueur actif » : il s'agit du joueur en train d'effectuer son tour.

Parfois, il arrive que plusieurs effets de jeu se déclenchent au même moment. Lorsque cela se produit, c'est toujours le joueur ayant la priorité qui résout ses effets en premier. Si aucun joueur n'a la priorité, c'est le joueur bleu qui commence par résoudre ses effets. Lorsqu'un joueur doit résoudre plusieurs effets en même temps, il choisit dans quel ordre il les applique.

Lorsqu'un effet se produit « après » la résolution d'un effet ou d'une action, l'effet est résolu immédiatement après la résolution complète de l'effet ou action mentionné.

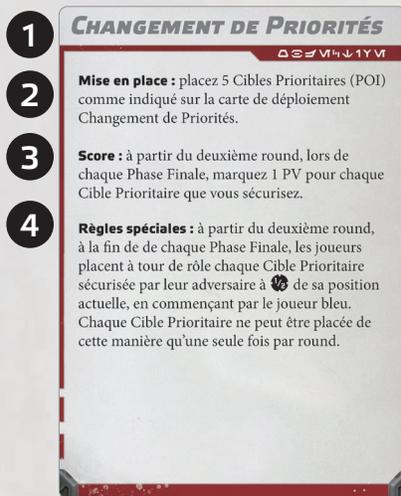
DESCRIPTION DES CARTES

CARTES BATAILLE

Les cartes Bataille constituent un paquet Bataille et sont utilisées pendant la mise en place, au moment où les joueurs préparent la mission qu'ils accompliront au cours de leur partie. Les cartes Bataille sont divisées en trois catégories : les cartes Objectif, qui sont associées à une carte Déploiement (rouge), les cartes Objectif secondaire (jaunes) et les cartes Avantage (vertes).

CARTES OBJECTIF

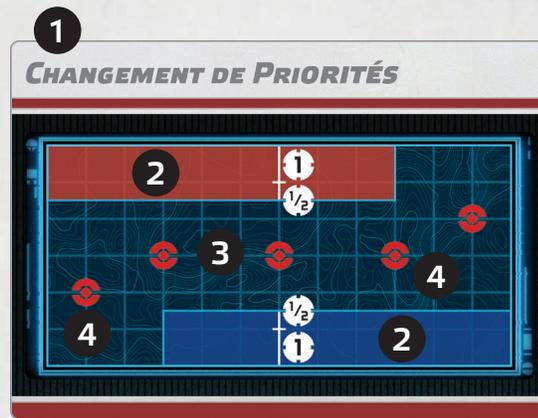
Les cartes Objectif sont composées d'un titre, d'instructions de mise en place, de règles spéciales et de détails expliquant comment marquer des points de victoire dans le cadre de cet objectif. Une carte Objectif est toujours associée à une carte Déploiement, qui possède le même titre.



1. **Titre de la carte** : intitulé de l'objectif
2. **Mise en place** : instructions de mise en place de cet objectif
3. **Score** : façon de marquer des points de victoire
4. **Règles spéciales** : règles spéciales de cet objectif

CARTES DÉPLOIEMENT

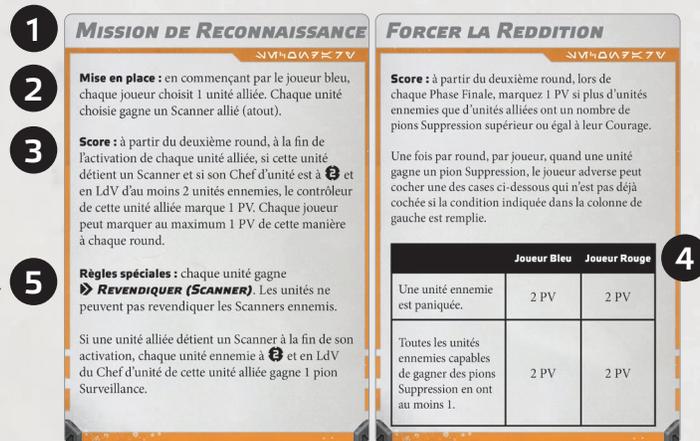
Ces cartes indiquent aux joueurs leurs territoires et comment placer les objectifs sur un plan quadrillé. Chaque côté de chaque case carrée mesure 1. Chaque joueur se voit attribuer un des territoires réservés aux joueurs au cours de la mise en place.



1. **Titre de la carte** : intitulé de l'objectif associé à cette carte Déploiement
2. **Territoires des joueurs** : zone où les unités peuvent être déployées
3. **Territoire contesté** : zone du champ de bataille qui ne fait partie du territoire d'aucun joueur
4. **Placement de POI** : endroit où placer un POI sur le champ de bataille durant la mise en place

CARTES OBJECTIF SECONDAIRE

Les cartes Objectif secondaire contiennent des règles supplémentaires, qui permettent de marquer des points de victoire.



1. **Titre de la carte** : intitulé de l'objectif secondaire
2. **Mise en place** : instructions de mise en place de cet objectif secondaire
3. **Score** : façon de marquer des points de victoire
4. **Tableau de score** : certains objectifs secondaires disposent d'un tableau de score, comprenant une colonne destinée au joueur bleu et une colonne destinée au joueur rouge. Le joueur concerné marque les PV indiqués dans sa colonne.
5. **Règles spéciales** : règles spéciales de cet objectif secondaire

CARTES AVANTAGE

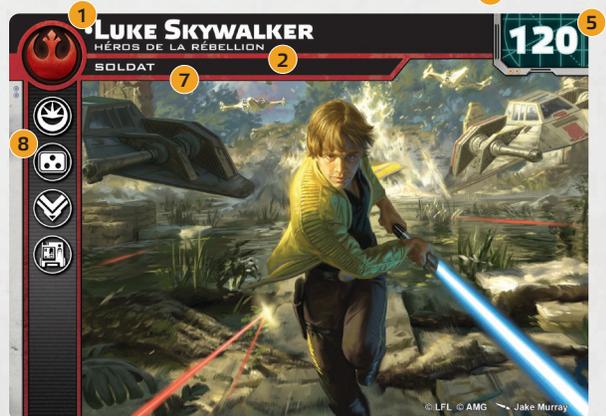
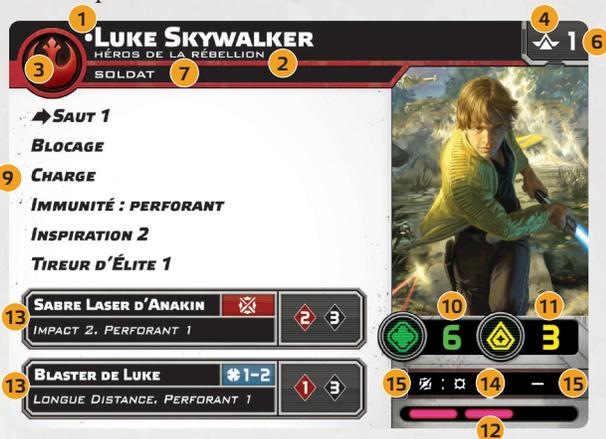
Les cartes Avantage contiennent des règles spéciales supplémentaires qu'un joueur possédant cet avantage peut utiliser au cours de la partie.



1. **Titre de la carte** : intitulé de l'avantage
2. **Mise en place** : instructions de mise en place de cet avantage
3. **Règles spéciales** : règles spéciales de cet avantage

CARTES UNITÉ

Les cartes Unité contiennent les règles spéciales qui s'appliquent à une unité, ainsi que ses statistiques. Chaque unité composant une armée possède sa propre carte Unité, dont voici un exemple :



1. **Nom** : nom de l'unité
2. **Sous-titre** : sous-titre de l'unité, si elle en possède. Certaines règles peuvent renvoyer au sous-titre d'une unité.
3. **Faction** : faction de l'unité. Pour plus d'informations sur les factions, rendez-vous en page 16.
4. **Rang** : rang de l'unité. Pour plus d'informations sur les rangs, rendez-vous en page 16.
5. **Coût en points** : coût de l'unité. Les points sont utilisés pendant la création d'armée. Pour plus d'informations sur la création d'armée, rendez-vous en page 16.
6. **Nombre de figurines** : nombre de figurines de l'unité.
7. **Type** : type de l'unité. Pour plus d'informations sur les types d'unités, rendez-vous en page 39.
8. **Barre d'amélioration** : types d'améliorations disponibles pour l'unité
9. **Mots-clés** : mots-clés de l'unité. Ils ajoutent à l'unité des règles spéciales et des capacités. Chacun est détaillé dans la section « Glossaire des mots-clés », à partir de la page 45.
10. **Seuil de blessure** : seuil de blessure de l'unité. Il s'agit du nombre maximal de pions Blessure que chaque figurine de l'unité peut posséder avant d'être vaincue.
11. **Courage** : valeur de courage de l'unité. Pour plus d'informations sur la suppression et le Courage, rendez-vous en page 15.
12. **Vitesse** : vitesse de l'unité. Il s'agit du gabarit de déplacement le plus long que l'unité peut utiliser lors de ses déplacements.
13. **Armes** : armes de l'unité. Pour plus d'informations sur les armes, les attaques et les réserves de dés, rendez-vous en page 31.
14. **Défense** : type de dé de défense que l'unité lance quand elle est attaquée. Pour plus d'informations sur les dés de défense, rendez-vous en page 34.
15. **Fenêtre d'adrénaline** : fenêtre d'adrénaline de l'unité. Pour plus d'informations sur l'adrénaline, rendez-vous en pages 33 et 34.

CARTES AMÉLIORATION

Les cartes Amélioration peuvent être ajoutées aux unités et leur fournissent des règles et/ou des figurines supplémentaires. En voici un exemple :



- Titre de la carte :** intitulé de l'amélioration
- Sous-titre :** sous-titre de l'amélioration, si elle en possède. Le titre d'une amélioration et son sous-titre sont séparés par une virgule. Certaines règles peuvent renvoyer au sous-titre d'une unité.
- Type :** type de l'amélioration
- Restriction :** restrictions qu'une unité doit respecter pour bénéficier de l'amélioration. Les restrictions, lorsqu'elles sont présentes, peuvent indiquer un nom, un rang ou un type d'unité, ou encore une faction.
- Épuiser/incliner :** certaines cartes Amélioration doivent être épuisées ou inclinées lorsqu'elles sont utilisées. Pour plus d'informations sur les cartes à épuiser et incliner, rendez-vous en page 17.
- Effet :** effet de l'amélioration
- Coût en points :** coût de l'amélioration
- Seuil de blessure :** seuil de blessure de toute figurine supplémentaire ajoutée à l'unité grâce à l'amélioration. En l'absence de seuil de blessure, les figurines ajoutées par l'amélioration ont le même seuil de blessure que l'unité à laquelle elles ont été ajoutées.
- Arme :** certaines cartes Amélioration fournissent des armes supplémentaires que l'unité qu'elles équipent peut utiliser. La carte indique à quelle portée les attaques peuvent être effectuées avec cette arme, ainsi que les dés ajoutés par cette arme à la réserve de dés lors des attaques. Pour plus d'informations sur les armes, les attaques et les réserves de dés, rendez-vous en page 31.

CARTES COMMANDEMENT

Les cartes Commandement constituent la main de Commandement d'un joueur. Elles servent, pendant la Phase de Commandement, à déterminer la priorité entre les joueurs et à donner des ordres à des unités, en plus de les faire bénéficier de puissants effets de jeu.



- Titre de la carte :** intitulé de la carte Commandement
- Points lumineux :** nombre de points lumineux d'une carte Commandement. Ils servent lors de la création d'armée et de l'attribution de la priorité.
- Restrictions :** certaines cartes Commandement ne peuvent être utilisées que par certains Commandants, factions, unités ou forces armées, qui sont indiqués ici.
- Ordres :** unités auxquelles le Commandant indiqué peut donner des ordres grâce à cette carte
- Effet :** effet de la carte Commandement
- Arme :** certaines cartes Commandement permettent à des figurines d'utiliser une arme indiquée sur la carte Commandement.

MOTS-CLÉS

Les termes en gras introduisent des règles spéciales et sont appelés « mots-clés ». Il existe quatre types de mots-clés : commandement, unité, amélioration et arme. Leurs règles complètes sont présentées dans le Glossaire des mots-clés (à partir de la page 45), et non sur les cartes.

MOTS-CLÉS AVEC X

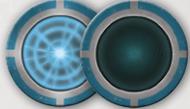
Certains mots-clés (de tous les types) sont associés à un chiffre, remplacé par « X » dans le Glossaire des mots-clés. Ces mots-clés peuvent se cumuler. **Si une unité gagne plusieurs fois un même mot-clé d'unité ayant une valeur numérique, faites la somme de ces valeurs. Si une unité ajoute plusieurs fois à une réserve d'attaque un même mot-clé d'arme ayant une valeur numérique, faites la somme de ces valeurs.**

Par exemple, les Stormtroopers sont dotés du mot-clé **Précis 1**, qui est indiqué sur leur carte Unité. S'ils s'équipent de l'amélioration d'équipement Lunette de Visée, qui dispose du mot-clé **Précis 1**, ils bénéficient du mot-clé **Précis 2**.

PIONS

Star Wars : Légion utilise divers pions pour matérialiser des effets de jeu et des règles. Voici une liste des différents types de pions et de leurs effets.

Pion	Règles
Viser 	De couleur verte, ils servent, en attaque, à relancer jusqu'à deux dés d'attaque.
Esquive 	De couleur verte, ils servent, en défense, à annuler des résultats Touche.
Adrénaline 	De couleur verte, ils servent, en attaque ou en défense, à convertir des adrénalines en résultats Touche ou Blocage.
En attente 	Ils servent à se déplacer ou attaquer après qu'un ennemi a effectué une action.
Surveillance 	Ils servent, en attaque, à relancer un dé d'attaque.
Fumée 	Ils améliorent le couvert d'unités proches.
Suppression 	Ils servent à décompter la quantité de suppression d'une unité.
Panique 	Ils servent à indiquer qu'une unité est paniquée.
Blessure 	Ils servent à décompter le nombre de blessures que possède une unité.

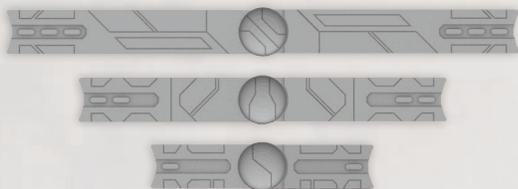
Dégât de véhicule 	Ils servent à indiquer les pénalités appliquées à un véhicule qui a subi d'importants dégâts.
Ordre 	Ils servent, au cours de la Phase de Commandement, à donner des ordres à des unités et à constituer la réserve d'ordres. Au cours de la Phase d'Activation, ils servent à indiquer quelles unités ont été activées.
Commandant 	Ils servent à indiquer le Commandant actif et le fait qu'un Commandant a été promu.
Ionique 	Ils servent à appliquer les effets du mot-clé Ion .
Poison 	Ils servent à appliquer les effets du mot-clé Poison .
Immobilisation 	Ils servent à appliquer les effets du mot-clé Immobiliser .
Bouclier 	Ils servent à appliquer les effets du mot-clé Bouclier .
Charge 	Ils servent lors de l'utilisation de certaines cartes Amélioration et Commandement, conjointement au mot-clé Armer .
Roue 	Ils servent à appliquer les effets du mot-clé Mode Roue .
Incognito 	Ils servent à appliquer les effets du mot-clé Incognito .

<p>Bane</p> 	<p>Ils sont utilisés par Cad Bane et ses cartes Commandement.</p>
<p>Graffiti</p> 	<p>Ils sont utilisés par Sabine Wren et ses cartes Commandement.</p>
<p>POI</p> 	<p>Ces pions de 5 cm servent à indiquer, sur le champ de bataille, la localisation des objectifs associés à un point d'intérêt.</p>
<p>Atout</p> 	<p>Ces pions de 2,5 cm servent à représenter les objectifs associés à un atout.</p>
<p>Avantage</p> 	<p>Ces pions de 2,5 cm servent à représenter les effets des cartes Avantage. Ils servent aussi à constituer la réserve Passer.</p>

MESURES

Star Wars : Légion utilise deux types d'outils de mesure : les gabarits de déplacement et la règle des portées. Vous pouvez mesurer des distances à tout moment, mais vous ne pouvez utiliser qu'un gabarit de déplacement et qu'une règle des portées à la fois.

Le jeu contient trois gabarits de déplacement, représentant, du plus court au plus long, la vitesse 1, la vitesse 2 et la vitesse 3.



Gabarits de déplacement



Segments de la règle des portées



Règle des demi-portées (portée 1/2)

Une règle des portées peut être constituée d'autant de segments de 15 cm que vous le souhaitez, auxquels vous pouvez ajouter une règle des portées de 7,5 cm représentant la portée 1/2.

- »  : Corps-à-corps
- »  : Portée 1/2
- »  : Portée 1
- »  : Portée 2
- »  : Portée 3
- »  : Portée 4
- »  : Portée 5
- »  : Au-delà de la portée 5

EFFET DE ZONE

Lorsqu'une icône de portée est jaune, il s'agit d'une arme à effet de zone. Pour consulter les règles complètes des armes à effet de zone, rendez-vous à la section « Armes à effet de zone » du Glossaire des mots-clés.

Il arrive que plusieurs chiffres soient présents pour indiquer la portée. Dans ce cas, le premier chiffre représente la portée minimale et le second la portée maximale. S'il n'y a qu'un seul chiffre, il représente la portée maximale de l'effet.



La portée est toujours la plus courte distance possible entre deux objets. Pour mesurer cette portée, placez la règle des portées à plat sur le champ de bataille de façon à ce que son extrémité touche l'objet à partir duquel la portée est mesurée. Ensuite, ajoutez des segments jusqu'à ce que la longueur totale de la règle des portées soit supérieure à la distance séparant les deux objets. Le segment de la règle des portées à l'intérieur duquel se trouve l'objet visé détermine la portée entre les deux objets. Lorsque vous mesurez la portée depuis ou jusqu'à une figurine, partez de son socle, et pas de la figurine elle-même.



La portée Corps-à-corps ne se mesure pas avec la règle des portées : deux figurines sont à la portée Corps-à-corps lorsque leurs socles sont au contact. Pour plus d'informations sur le corps-à-corps, rendez-vous en page 28.

MESURER LA PORTÉE

Lorsque vous mesurez la portée entre deux objets, ne prenez en considération que la distance horizontale, et jamais la distance verticale. Les outils de mesure doivent toujours être posés à plat sur le champ de bataille. Si ce n'est pas possible (en raison d'éléments de terrain par exemple), maintenez l'outil de mesure au-dessus du champ de bataille et regardez d'en haut pour établir les portées.



À PORTÉE, INTÉGRALEMENT À PORTÉE, AU-DELÀ DE LA PORTÉE

Certaines capacités nécessitent que des objets soient à une certaine distance l'un de l'autre : à portée, intégralement à portée ou au-delà d'une certaine portée.

Un objet est « à portée » d'un autre objet si une partie de cet objet se trouve à l'intérieur du segment de la règle des portées correspondant à cette portée. Pour qu'une unité se trouve à une portée spécifique, seule une figurine de cette unité doit se trouver à la portée spécifiée. Un objet est toujours à portée de lui-même.

Un objet est « intégralement à portée » d'un autre objet s'il se trouve entièrement à l'intérieur du segment de la règle des portées correspondant à cette portée. Pour qu'une unité se trouve intégralement à portée, toutes les figurines de cette unité doivent se trouver intégralement à la portée spécifiée. Une unité intégralement à portée d'un objet est également à portée de cet objet.

Un objet est « au-delà de la portée » d'un autre objet s'il est entièrement à l'extérieur du segment de la règle des portées correspondant à cette portée. Pour qu'une unité se trouve au-delà d'une portée, toutes les figurines de cette unité doivent se trouver au-delà de la portée spécifiée.

EXEMPLE : À PORTÉE, INTÉGRALEMENT À PORTÉE, AU-DELÀ DE LA PORTÉE



L'unité de soldats clones se trouve à 1 d'Obi-Wan Kenobi car au moins 1 figurine de cette unité se trouve au moins partiellement à l'intérieur du premier segment de la règle des portées. Le TR-TT se trouve intégralement à 1 d'Obi-Wan Kenobi car son socle est entièrement à l'intérieur du premier segment de la règle des portées. L'unité de Droïdes de Combat B1 se trouve quant à elle au-delà de 1 d'Obi-Wan Kenobi car les socles de toutes ses figurines se trouvent entièrement à l'extérieur du premier segment de la règle des portées.

UNITÉS NON DÉPLOYÉES

Si une unité ne se trouve pas sur le champ de bataille car elle n'a pas encore été déployée pour la partie, il s'agit d'une unité non déployée. Une unité non déployée est intégralement à toute portée et en LdV de chaque unité alliée non déployée et se trouve au-delà de toute portée et non en LdV de toute unité ennemie et de toute unité située sur le champ de bataille.

TERRAIN

Le décor et les autres éléments composant le champ de bataille constituent le terrain. Souvent, le terrain ne se limite pas à donner un aspect plus esthétique à votre champ de bataille : il peut avoir un impact aussi significatif sur le déroulement de la partie que les capacités des armées. Les joueurs doivent toujours discuter entre eux du terrain avant de commencer leur partie. Il existe trois types de terrains : les terrains épars, les terrains en zone et les terrains obstructifs.

TERRAIN ÉPARS

Le terme « terrain épars » qualifie les petits éléments comme des caisses, des pots de fleurs ou des lampadaires. Les joueurs doivent déterminer entre eux la hauteur, les règles spéciales et le type de couvert que le terrain épars fournit.

BARRICADES

Les barricades constituent un type spécifique de terrain épars. Vous pourrez en trouver dans certaines boîtes de base de *Star Wars : Légion*, mais aussi sous la forme d'une extension à part. Les barricades constituent un terrain découvert et fournissent aux unités de soldats autres que les soldats créatures un couvert lourd.

Les barricades ne peuvent pas chevaucher les pions Objectif et Avantage. Ces pions ne peuvent pas non plus être placés sur les barricades. Une figurine de soldat ne peut jamais chevaucher partiellement une barricade, quel que soit le moment de la partie.



TERRAIN EN ZONE

Certains terrains consistent en une zone contenant plusieurs éléments de terrain à l'intérieur d'une aire délimitée, comme une forêt, des cratères, des ruines ou des amas de gravats. Les éléments individuels et leur emplacement dans le terrain en zone n'ont pas d'importance : seule la délimitation de la zone importe.

Lorsque vous déterminez la taille d'un terrain en zone, imaginez une forme tridimensionnelle partant du bas du terrain en zone et s'étendant vers le haut jusqu'au point culminant du terrain. Ce volume forme le terrain en zone. Les joueurs décident entre eux de la hauteur et de la délimitation de ce terrain en zone, ainsi que des règles spéciales qui le régissent et du type de couvert qu'il fournit.



TERRAIN OBSTRUCTIF

Les éléments de terrain grands ou hauts, tels que les bâtiments, les falaises ou les murs élevés, constituent un terrain obstructif. Lorsqu'une figurine de soldat souhaite se déplacer à travers ou par-dessus un terrain obstructif, elle peut devoir grimper, en fonction de la hauteur du terrain obstructif.

TERRAINS RESTREIGNANT LES DÉPLACEMENTS

En plus d'être épars, en zone ou obstructif, un élément de terrain peut être découvert, difficile ou infranchissable.

Un terrain découvert est la partie du champ de bataille qui est relativement dégagée et facile à traverser, comme un pré, un lampadaire, un pot de fleurs, des herbes hautes ou encore un désert sablonneux. Les terrains découverts ne restreignent pas les déplacements.

Un terrain difficile est tout ce qui restreint mais ne bloque pas complètement un déplacement, comme des cratères, des ruines, une forêt, des amas de gravats, ou encore un marécage. **Les terrains difficiles réduisent de 1 la vitesse d'une unité qui y entre ou qui les traverse (jusqu'à un minimum de 1).**

Les terrains infranchissables bloquent tout déplacement. Aucune figurine ne peut terminer un déplacement dans un terrain infranchissable, ni se déplacer au travers, sauf si une règle spéciale le lui permet.

Certains éléments de terrain plus grands et plus complexes sont constitués de plusieurs parties, qui restreignent les déplacements de façons différentes. Par exemple, les murs d'un terrain obstructif peuvent être infranchissables, mais une figurine peut passer par une porte ou une fenêtre, qui constituent un terrain

découvert. Les joueurs doivent discuter entre eux de la façon dont ils veulent interagir avec ces éléments avant de commencer leur partie.

EXEMPLE : DIFFÉRENTS TYPES DE TERRAINS



L'unité de soldats clones se prépare à se déplacer. Le champ de bataille et les barricades sont des terrains découverts, qui ne restreignent donc pas le déplacement des soldats clones. Le bâtiment est un terrain infranchissable, à travers lequel les soldats clones ne peuvent pas se déplacer, sauf s'ils disposent d'une règle spéciale leur permettant de le faire.

PLACEMENT SUR LES ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Lorsque le socle d'une figurine de soldat se trouve sur un élément de terrain obstructif, il ne peut pas y reposer partiellement. Les figurines de soldats ne peuvent pas terminer un déplacement, ni être placées, de façon à ce que leur socle chevauche un élément de terrain ou se trouve partiellement dans le vide : la totalité du socle doit reposer sur l'élément de terrain. Les figurines de soldats ne peuvent pas être déployées sur un élément de terrain obstructif si uniquement une partie de leur socle chevauche cet élément.

EXEMPLE : PLACEMENT SUR LES ÉLÉMENTS DE TERRAIN



Lors du placement de figurines sur des éléments de terrain obstructifs, le socle d'une figurine doit être entièrement placé sur cet élément de terrain. Puisque le socle des 2 soldats clones qui chevauchent le muret du balcon ne reposent que partiellement sur ce muret, ils ne peuvent pas être placés à cet endroit. Leurs socles doivent entièrement reposer sur l'élément de terrain, comme ceux des 2 autres soldats clones.

TERRAINS FOURNISSANT UN COUVERT

L'intérêt principal du terrain est de bloquer la ligne de vue entre les figurines, et de leur procurer ainsi un couvert. Le terrain peut procurer un couvert léger ou lourd, ou ne pas fournir de couvert. Ce sont les joueurs qui décident quel type de couvert un élément de terrain procure, en discutant ensemble de chacun d'entre eux avant de commencer leur partie.

HAUTEUR DU TERRAIN

Chaque élément de terrain mesure une certaine hauteur, qui se calcule à l'aide de la règle des portées. Posez l'une de ses extrémités sur le champ de bataille en orientant la règle verticalement. Ensuite, ajoutez des segments jusqu'à ce que l'extrémité de la règle des portées dépasse l'élément de terrain. Le segment de la règle des portées dans lequel se trouve le point le plus élevé de l'élément de terrain définit la hauteur de cet objet.

Certains terrains sont composés de plusieurs éléments de différentes hauteurs. Lorsque vous déterminez la hauteur d'un élément de terrain dans le but d'effectuer un déplacement ou de grimper, mesurez la hauteur de la partie du terrain sur laquelle les figurines se déplacent ou grimpent, et soustrayez la hauteur du terrain sur lequel se trouvent éventuellement les figurines.

EXEMPLE : MESURE DE LA HAUTEUR



Sarah souhaite mesurer la hauteur de ce bâtiment afin de connaître ses répercussions sur les déplacements de ses soldats clones. Elle prend donc la règle des portées et en place une extrémité sur le champ de bataille, tout en la maintenant en position verticale. Comme le toit du bâtiment se trouve entièrement à l'intérieur du premier segment, le bâtiment mesure une hauteur de 1.

Plus tard, au cours de la même partie, Sarah mesure la hauteur d'un autre bâtiment. Comme ce dernier est composé de plusieurs étages, il comprend différentes hauteurs. Le premier toit est entièrement à l'intérieur du premier segment de la règle des portées, cette partie du bâtiment est donc de hauteur 1. En revanche, le second toit du bâtiment se trouve à l'intérieur du deuxième segment de la règle des portées, cette partie du bâtiment est donc de hauteur 2.



Pour déterminer comment le bâtiment affecte les déplacements de ses soldats clones, Sarah ne prend en considération que la partie du bâtiment sur laquelle elle souhaite déplacer ses soldats clones. Ces derniers peuvent grimper sur la partie de hauteur 1 du bâtiment, mais ne peuvent pas atteindre la partie de hauteur 2 depuis le champ de bataille. Pour atteindre la partie de hauteur 2 du bâtiment, ses soldats clones doivent déjà se trouver sur la partie de hauteur 1 du bâtiment.

LA RÈGLE D'OR DU TERRAIN

Le type d'un élément de terrain et les règles qui s'y appliquent sont une décision prise en commun par les joueurs, ils doivent donc en discuter avant de commencer leur partie.

COUVERT



Le couvert aide les figurines à se défendre des attaques. Déterminé pendant la séquence d'attaque, il se divise en trois catégories : léger, lourd et pas de couvert. Certaines règles évoquent une certaine valeur de couvert, qui peut être augmentée ou réduite : un couvert léger a une valeur de 1, un couvert lourd de 2 et aucun couvert a une valeur de 0. La valeur numérique du couvert ne peut pas augmenter au-dessus de 2, quelle qu'en soit la raison. Résolvez les effets qui augmentent le couvert avant les effets qui le réduisent.

Pour plus d'informations sur le couvert, rendez-vous en page 33.

ACTIONS

Les actions permettent aux unités de figurines de se déplacer et de se battre sur le champ de bataille. Une unité effectue en général deux actions au cours de son activation. Toutes les unités peuvent effectuer les actions suivantes.

- Action de carte  : l'unité effectue une action indiquée sur sa carte Unité ou sur une de ses cartes Amélioration. Les actions de carte sont représentées par ce symbole : . Une unité peut effectuer plusieurs actions de carte, tant qu'elles sont toutes différentes. Une action de carte associée au symbole  s'effectue en dépensant deux actions.
- Action de carte gratuite  : l'unité effectue une action indiquée sur sa carte Unité ou sur une de ses cartes Amélioration. Une unité ne dépense aucune action pour effectuer des actions de carte gratuites. Elles sont représentées par ce symbole : . Une unité peut effectuer plusieurs actions de carte gratuites, tant qu'elles sont toutes différentes. Les unités ne peuvent effectuer des actions gratuites que pendant leur étape « Effectuer des actions » et ne peuvent effectuer chaque action gratuite qu'une seule fois par activation. Les actions gratuites ne permettent pas aux unités d'effectuer une action autre qu'un déplacement plus d'une fois au cours de leur activation.
- Attaquer : l'unité attaque avec ses armes.
- Attendre : l'unité gagne un pion En attente, qui lui permettra d'effectuer certaines actions après qu'une unité ennemie a effectué une action.
- Esquiver : l'unité gagne un pion Esquive, qui lui permettra d'annuler un résultat de dé adverse en défense.
- Récupérer : l'unité retire autant de pions Suppression que souhaité et redresse ses cartes Amélioration inclinées.
- Se déplacer : l'unité se déplace.
- Viser : l'unité gagne un pion Viser, qui lui permettra de relancer jusqu'à deux dés lorsqu'elle attaquera.

EXEMPLE : ACTIONS DE CARTES ET ACTIONS GRATUITES



Luke Skywalker dispose de l'action de carte  **Saut 1** sur sa carte Unité. Pendant son activation, il peut dépenser 1 de ses actions pour effectuer l'action Saut.



Luke Skywalker est aussi équipé de la carte Amélioration « Réflexes de la Force ». Une fois par activation, comme action gratuite, il peut incliner la carte pour gagner un pion Esquive. Cette action s'ajoute aux deux actions qu'il peut effectuer par activation, mais il ne peut effectuer l'action gratuite de « Réflexes de la Force » que lorsqu'il est autorisé à effectuer des actions. Une unité peut effectuer n'importe quel nombre d'actions gratuites différentes au cours de son activation.

SUPPRESSION

La suppression représente le moral et l'efficacité au combat d'une unité : plus elle possède de suppression, moins elle est efficace sur le champ de bataille. La suppression est matérialisée, au cours de la partie, par les pions Suppression. Les véhicules ne reçoivent pas de suppression.



Pions Suppression



Les cartes Unité des unités de soldats indiquent une valeur de courage. Lorsqu'une unité possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à sa valeur de courage, elle devient démoralisée. Lorsqu'une unité possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois sa valeur de courage, elle devient paniquée. Une unité démoralisée effectue une action de moins à chacune de ses activations, tandis qu'une unité paniquée subit des effets supplémentaires. Pour plus d'informations sur les effets de la suppression, rendez-vous en page 24.

SE PRÉPARER À JOUER

MISE EN PLACE

La « mise en place » consiste à préparer et installer une partie, en respectant les étapes suivantes :

1. Créer son armée, sa main de Commandement et son paquet Bataille
2. Installer le champ de bataille et rassembler le matériel
3. Définir le terrain
4. Placer le terrain
5. Déterminer le joueur bleu
6. Préparer la mission
7. Résoudre les effets de mise en place
8. Se déployer sur les positions préparées

CRÉER SON ARMÉE, SA MAIN DE COMMANDEMENT ET SON PAQUET BATAILLE

Avant que la partie ne commence, chaque joueur crée son armée en y intégrant les figurines de *Star Wars : Légion* qu'il possède. En plus de ses figurines, chaque joueur prépare une main de Commandement, un paquet Bataille et les cartes Unité et Amélioration détaillant les règles de ses unités.

FACTIONS, CÔTÉ OBSCUR ET CÔTÉ LUMINEUX

Les unités de *Star Wars : Légion* appartiennent à une faction : l'Empire Galactique (joueur Impérial), l'Alliance Rebelle (joueur Rebelle), l'Alliance Séparatiste (joueur Séparatiste) ou la République Galactique (joueur République). La faction d'une unité est indiquée en haut à gauche de sa carte Unité. Toutes les unités d'une armée doivent appartenir à la même faction (sauf indication contraire par une règle spéciale).

Il arrive que des règles évoquent le « Côté Obscur » ou le « Côté Lumineux ». L'Alliance Rebelle et la République Galactique constituent le Côté Lumineux, tandis que l'Empire Galactique et l'Alliance Séparatiste appartiennent au Côté Obscur. Les armées qui ne sont pas constituées de ces factions indiquent dans leur texte de règles si elles appartiennent au Côté Lumineux ou au Côté Obscur.

POINTS

Chaque armée est constituée de figurines organisées en unités. Ces unités peuvent également être équipées de cartes Amélioration. Sur chaque carte Unité et carte Amélioration figure un coût en points. Le coût total en points de toutes les unités et améliorations composant une armée ne peut pas dépasser 1 000 points. Vous trouverez une liste à jour contenant le coût en points de toutes les cartes Unité et Amélioration sur : <https://www.atomicmassgames.com/swlegiondocs/>.

RANGS ET PRÉREQUIS DE RANGS

Chaque unité de *Star Wars : Légion* a un rang. Lors de la création d'une armée, un joueur ne peut inclure dans son armée qu'un certain nombre d'unités de chaque rang, indiqué ci-dessous :



Commandant : une à deux unités de commandant (obligatoire)



Agent : jusqu'à deux unités d'agents (facultatif)



Troupiers : trois à six unités de troupiers (obligatoire)



Forces spéciales : jusqu'à trois unités de forces spéciales (facultatif)



Soutien : jusqu'à trois unités de soutien (facultatif)



Lourd : jusqu'à deux unités lourdes (facultatif)

CARTES AMÉLIORATION

Au cours de la création d'armée, les unités peuvent s'équiper de cartes Amélioration, qui contiennent des règles supplémentaires. Les améliorations peuvent ajouter des figurines, des armes, de l'équipement, et même un entraînement spécial ou une programmation particulière.

Les types d'amélioration dont une unité peut s'équiper sont indiqués dans la barre d'amélioration de cette unité.

Voici une liste des types d'amélioration :



• Arme lourde



• Comms



• Personnel



• Pilote



• Force



• Entraînement



• Commandement



• Générateur



• Point d'accroche



• Armement



• Équipement



• Équipage



• Grenades



• Artillerie



• Programmation



• Chef d'escouade

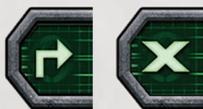
Chaque icône figurant dans la barre d'amélioration d'une unité permet à cette dernière de s'équiper d'une carte Amélioration affichant cette icône. Les points indiqués sur la carte Amélioration sont alors pris en compte dans le total de points disponibles pour créer une armée. Une unité ne peut pas s'équiper deux fois de la même carte Amélioration. Certaines cartes Amélioration comportent une restriction, que les unités doivent respecter pour s'en équiper. Toute restriction d'une carte Amélioration est indiquée sur la carte de cette amélioration.

Les cartes affichant les icônes ,  et  ajoutent à l'unité une figurine équipée de l'arme indiquée sur la carte Amélioration, qui s'ajoute aux armes figurant sur sa carte Unité. Seule la figurine ajoutée à l'unité par la carte Amélioration peut utiliser l'arme de la carte Amélioration.

Les cartes affichant les icônes , , , , ,  et  ajoutent à l'unité une arme supplémentaire, indiquée sur la carte Amélioration. Toute figurine d'une unité équipée d'une carte Amélioration , ,  ou  peut utiliser l'arme indiquée sur la carte Amélioration. Une seule figurine par séquence d'attaque peut utiliser l'arme indiquée sur une carte Amélioration .

INCLINER ET ÉPUISER

La plupart des cartes Amélioration disposent de règles ne nécessitant pas de toucher aux cartes, mais certaines d'entre elles doivent être inclinées ou épuisées après avoir été utilisées. Une carte qui doit être inclinée ou épuisée après utilisation affiche une icône Incliner ou Épuiser. Les cartes affichant ces icônes entrent en jeu redressées, et seule une carte redressée peut être inclinée ou épuisée.



Lorsqu'une carte est inclinée, tournez-la de 90° vers la droite afin de la placer en position horizontale. Les cartes inclinées ne peuvent plus être utilisées pour résoudre un effet qui doit les incliner jusqu'à ce qu'elles soient redressées.

Lorsqu'une carte est épuisée, tournez-la de 180°, afin qu'elle soit à l'envers. Une fois qu'une carte est épuisée, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à la fin de la partie. Les cartes épuisées ne peuvent pas être « désépuisées », ni redressées.

Une fois qu'une figurine a ajouté à une réserve d'attaque une arme apparaissant sur une carte devant être inclinée ou épuisée, inclinez ou épuisez ladite carte. Si l'arme est une amélioration  qui doit être inclinée ou épuisée, alors autant de figurines de l'unité que souhaité peuvent ajouter l'arme à la réserve d'attaque.

Les icônes  et  indiquent qu'une carte Amélioration doit être inclinée après que l'action ou action gratuite indiquée a été résolue.

Lorsqu'une unité effectue l'action Récupérer, elle redresse toutes ses cartes inclinées. Pour redresser une carte inclinée, tournez-la de 90° vers la gauche afin de la remettre droite. Cette carte n'est plus inclinée.

EXEMPLE : INCLINER ET ÉPUISER



L'unité de Soldats de la Flotte ajoute l'arme du « Soldat avec MPL-57 de Barrage » à une réserve d'attaque, et incline donc la carte une fois que les dés sont ajoutés. L'arme ne peut pas être ajoutée à une autre réserve d'attaque tant que la carte n'est pas redressée.



Luke Skywalker épuise la carte « Pointe de Vitesse » pour augmenter sa vitesse. La carte est épuisée et ne pourra plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

CARTES UNIQUES ET LIMITÉES

Certaines cartes Unité et Amélioration représentent des personnages, armes ou équipements spécifiques. Les cartes uniques et limitées sont identifiées par un certain nombre de puces (•) juste devant le titre de la carte. Les cartes uniques disposent d'une puce, tandis que les cartes limitées en comprennent plusieurs. Le nombre de puces indique le nombre maximum de cartes uniques et limitées portant le même nom qu'un joueur peut inclure dans son armée. Cette restriction s'applique sans prendre en compte les types de cartes. Par exemple, si une carte porte deux puces, un joueur peut inclure dans son armée deux unités portant ce nom ou deux améliorations portant ce nom, mais aussi une carte Unité et une carte Amélioration portant ce nom, etc.



VAINCRE DES FIGURINES DE CARTES AMÉLIORATION ET DÉFAUSSER DES CARTES AMÉLIORATION

Lorsque toutes les figurines ajoutées par une carte Amélioration sont vaincues, l'unité à laquelle elles avaient été ajoutées ne peut plus utiliser la carte Amélioration, ni bénéficier d'aucune de ses règles, à l'exception des icônes d'amélioration supplémentaires fournies à l'unité.

Si une carte Amélioration qui ajoute une figurine à une unité est défaussée, mais que les figurines ne sont pas vaincues, les figurines ne sont pas retirées du champ de bataille, mais l'unité ne peut plus utiliser la carte Amélioration défaussée, ni bénéficier d'aucune de ses règles.

CARTES AMÉLIORATION À DOUBLE FACE

Certaines cartes Amélioration ont deux faces. Lorsque vous créez votre armée, ne comptez que le coût en points d'une face de la carte. Lorsqu'une unité équipée d'une carte Amélioration à double face se déploie, le joueur contrôlant l'unité décide quelle face sera visible : il ne pourra utiliser que les règles de la face visible de la carte.



CARTES AMÉLIORATION FORCE

Si une unité est équipée d'une carte Amélioration ☺, mesurez la portée de tout effet de la carte à partir du Chef de l'unité.

CRÉER SA MAIN DE COMMANDEMENT

Chaque joueur prépare une main de Commandement d'exactly sept cartes Commandement. Chacun doit inclure deux cartes à 1 point lumineux, deux cartes à 2 points lumineux et deux cartes à 3 points lumineux, sans doublons. De plus, les joueurs doivent toujours inclure la carte à 4 points lumineux « Tenir la Position ».

Certaines cartes Commandement nécessitent la présence de certaines unités. L'unité requise doit se trouver dans l'armée du joueur pour qu'il puisse inclure ces cartes Commandement dans sa main de Commandement. Il peut arriver qu'une carte Commandement nécessite, pour être incluse dans la main de Commandement d'un joueur, que ce joueur crée une armée d'une certaine faction ou une force armée spécifique. Ces restrictions sont indiquées sur la carte Commandement.



INFORMATIONS SECRÈTES

Le contenu de la main de Commandement d'un joueur constitue une information secrète, qu'il ne divulgue jamais à son adversaire. Cependant, le nombre de cartes composant la main de Commandement d'un joueur n'est pas secret, ni le contenu de sa défausse. Les informations non secrètes doivent être accessibles aux deux joueurs à tout moment.

CRÉER SON PAQUET BATAILLE

Avant que la partie ne commence, chaque joueur doit préparer un paquet Bataille de neuf cartes, composé d'exactly trois cartes Objectif, trois cartes Objectif secondaire et trois cartes Avantage, sans doublons. Les joueurs doivent également préparer les trois cartes Déploiement associées aux cartes Objectif de leur paquet Bataille.

INSTALLER LE CHAMP DE BATAILLE ET RASSEMBLER LE MATÉRIEL

Une fois que les joueurs ont créé leurs armées, ils doivent installer le champ de bataille. *Star Wars : Légion* utilise un champ de bataille de 180 cm × 90 cm (72" × 36").

Les joueurs rassemblent ensuite les pions, outils de mesure, cartes et autres éléments de jeu dont ils auront besoin et les placent près du champ de bataille.

DÉFINIR ET PLACER LE TERRAIN

Les joueurs déterminent les éléments de terrain qu'ils utiliseront lors de leur partie, et les règles qui s'y appliqueront. Les participants doivent s'assurer de s'entendre entre eux sur les règles de chaque élément de terrain avant que la partie ne commence.

Une fois que les joueurs ont déterminé quels éléments de terrain ils utiliseront et les règles qui s'y appliquent, ils installent ensemble le terrain sur le champ de bataille.

DÉTERMINER LE JOUEUR BLEU

Dans *Star Wars : Légion*, chaque participant incarne le joueur rouge ou le joueur bleu. Chacun lance cinq dés d'attaque noirs afin de déterminer qui commencera à installer la mission en tant que joueur bleu. Le joueur bleu sera celui récoltant le plus de résultats **✱**. En cas d'égalité, le joueur détenant le plus de résultats **✱** sera le joueur bleu, et si l'égalité persiste, le joueur bleu sera celui possédant le plus de résultats **✱**. Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, ils relancent les dés et suivent de nouveau les règles ci-dessus.

PRÉPARER LA MISSION

Une fois le joueur bleu déterminé, il est temps d'installer la mission. Placez le Tableau de bord de mission, face Mission visible, près du champ de bataille. Chaque joueur trie ensuite son paquet Bataille par type de carte (Avantage, Objectif et Objectif secondaire) et mélange chacun de ces trois paquets, avant de les placer à côté du Tableau de bord de mission.



Placez un pion sur le Tableau de bord de mission pour indiquer qui est le joueur bleu. Le joueur bleu choisit ensuite de révéler la carte du sommet soit de son paquet Objectif, soit de son paquet Objectif secondaire. Il pose ensuite la carte révélée dans l'em-

placement prévu à cet effet sur le Tableau de bord de mission. Son adversaire révèle ensuite la carte du sommet soit de son paquet Objectif, soit de son paquet Objectif secondaire : il doit choisir le type de carte qui n'a pas été placé par le joueur bleu. Puis chaque joueur révèle la carte du sommet de son paquet Avantage et la pose dans l'emplacement prévu à cet effet, de son côté du Tableau de bord.

Ensuite, en commençant par le joueur bleu, les joueurs modifient la mission chacun leur tour. Il existe différentes façons de modifier la mission :

- Révélez la carte du sommet de votre paquet Objectif, défaussez la carte actuellement située sur l'emplacement Objectif du Tableau de bord de mission et remplacez-la par la carte Objectif venant d'être révélée.
- Révélez la carte du sommet de votre paquet Objectif secondaire, défaussez la carte actuellement située sur l'emplacement Objectif secondaire du Tableau de bord de mission et remplacez-la par la carte Objectif secondaire venant d'être révélée.
- Révélez la carte du sommet de votre paquet Avantage, défaussez la carte actuellement située sur votre emplacement Avantage du Tableau de bord de mission et remplacez-la par la carte Avantage venant d'être révélée.
- Faites révéler à votre adversaire la carte du sommet de son paquet Avantage, défaussez la carte actuellement située sur son emplacement Avantage du Tableau de bord et remplacez-la par la carte Avantage venant d'être révélée.
- Déplacez de votre côté du Tableau de bord le pion indiquant qui est le joueur bleu. Vous êtes désormais le joueur bleu.
- Passez. Aucun effet n'est appliqué.

Une fois que chaque joueur a modifié la mission deux fois, celle-ci est prête. Avant le premier round, les joueurs mettent en place la mission en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Le joueur bleu choisit un des bords longs du champ de bataille, et définit ainsi quel sera son côté du champ de bataille. Le joueur rouge reçoit le côté opposé. Le territoire du côté du joueur est le territoire allié de ce joueur, tandis que le territoire de son adversaire est le territoire ennemi.
2. Suivez les instructions de mise en place indiquées sur la carte Objectif.
3. Suivez les instructions de mise en place indiquées sur la carte Objectif secondaire.
4. En commençant par le joueur bleu, chaque joueur suit les instructions de mise en place indiquées sur sa carte Avantage.

PAQUETS VIDES

Lorsqu'un joueur doit révéler une carte d'un paquet, mais que ce paquet ne contient plus de cartes, mélangez toutes les cartes de ce type précédemment défaussées par ce joueur, y compris toute carte venant d'être défaussée, afin de former un nouveau paquet. Révélez ensuite la carte du sommet de ce paquet.

RÉSOLVRE LES EFFETS DE MISE EN PLACE

En commençant par le joueur bleu, les joueurs résolvent toute capacité et tout effet se déclenchant pendant la mise en place.

SE DÉPLOYER SUR LES POSITIONS PRÉPARÉES

En commençant par le joueur bleu, les joueurs placent chacun leur tour, sur le champ de bataille, des unités dotées du mot-clé **Position Préparée**.

PIONS OBJECTIF

Les unités de *Star Wars* : Légion utilisent des pions Objectif pour marquer des points de victoire. Les cartes Objectif et Objectif secondaire spécifient quels pions Objectif sont utilisés et comment s'en servir pour marquer des points de victoire. Les figurines peuvent se déplacer à travers les pions Objectif.

TYPES DE PIONS OBJECTIF

Le jeu comprend deux types de pions Objectif :

1. **Pions Atout** : les pions Atout sont des objets de valeur qui peuvent être transportés.
 2. **Pions Point d'Intérêt** : également nommés « POI », ils représentent des lieux essentiels, des postes d'observation ou des zones particulièrement intéressantes que les armées tenteront de sécuriser au cours de la partie.
- Lorsque vous déterminez le nombre de figurines protégées et le couvert pendant une séquence d'attaque, considérez les POI comme des éléments de terrain en zone fournissant un couvert lourd, dont la silhouette consiste en un cylindre de la taille du pion sur une hauteur de 2. Concernant toutes les autres règles, les POI ne bloquent pas la LdV.
 - Les figurines, pions Avantage et autres pions Objectif ne peuvent ni chevaucher, ni être chevauchés par les POI.
 - Les POI peuvent être représentés par une figurine ayant un socle de 5 cm à la place d'un pion. Un POI représenté par une figurine ayant un socle de 5 cm est toujours considérée comme un pion, et pas comme une figurine, en ce qui concerne l'application de toutes les règles et capacités.

CONTESTER DES PIONS OBJECTIF

Une unité conteste un pion Objectif lorsque son Chef d'unité se trouve à 2 du pion Objectif et que l'unité n'est pas paniquée.

REVENDIQUER DES PIONS OBJECTIF ATOUT

Les cartes Bataille indiquent quelles unités sont éligibles pour revendiquer des pions Objectif Atout au cours de la mission en leur attribuant l'action gratuite Revendiquer. Une unité éligible

peut revendiquer un pion Objectif non revendiqué qu'elle conteste en effectuant cette action gratuite. Lorsqu'une unité revendique un pion Objectif Atout, retirez ce pion du champ de bataille et placez-le sur la carte Unité de cette unité, qui détient désormais ce pion Atout. Lorsqu'une unité dépose un pion Atout qu'elle détient, l'adversaire du contrôleur de cette unité place ce pion sur le champ de bataille, à 2 du Chef de cette unité. Tant qu'un pion Objectif Atout se trouve sur le champ de bataille, il est non revendiqué.

Lorsqu'une unité panique, elle dépose tous les pions Atout qu'elle détient. Lorsqu'une unité est vaincue, elle dépose tous les pions Atout qu'elle détient avant de retirer la figurine du Chef de cette unité du champ de bataille.

SÉCURISER DES PIONS OBJECTIF

Certains pions Objectif peuvent être sécurisés. Lorsqu'un pion Objectif peut être sécurisé, il est sécurisé par le joueur contestant ce pion Objectif qui possède le plus d'unités.

PLACEMENT D'OBJECTIFS

Lors du placement des pions Objectif, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Les pions Objectif ne peuvent pas chevaucher un terrain infranchissable.
- Les pions Objectif ne peuvent pas chevaucher partiellement un élément de terrain, sauf un élément de terrain en zone.
- Les pions Objectif ne peuvent pas chevaucher un terrain obstructif d'une hauteur supérieure ou égale à 2.

Pendant la mise en place, si un pion Objectif doit être placé en une position ne remplissant pas les conditions ci-dessus, les joueurs doivent modifier le placement du terrain, d'un commun accord, afin que les conditions de placement du pion soient remplies. Après la mise en place, si un pion Objectif doit être placé et qu'il n'existe pas de position à portée permettant de remplir les conditions ci-dessus, ce pion est placé le plus près possible de sa position de placement initiale, en respectant les conditions ci-dessus.

GAGNER LA PARTIE

Une partie de *Star Wars* : Légion se termine lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Si, à la fin de la Phase Finale de n'importe quel round, un joueur possède au moins 12 points de victoire (PV), et plus de PV que chacun de ses adversaires, ce joueur gagne la partie.
- Si, à tout moment, seul un joueur possède des unités non vaincues, il gagne immédiatement la partie.
- À la fin du cinquième round, le joueur possédant le plus de PV gagne la partie. Si les deux joueurs possèdent le même nombre de PV, chaque joueur totalise la valeur en points des unités vaincues de son armée. Le joueur obtenant le résultat le plus bas gagne la partie. Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, la partie se termine sur une égalité.

MÉCANIQUES DE JEU

Une partie *Star Wars : Légion* se déroule sur cinq rounds. Chaque round est divisé en tours, effectués par chaque joueur. Les sections suivantes décrivent les différentes phases des rounds ainsi que les règles qui s'appliquent à ces différentes phases.

PHASES D'UN ROUND

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

1. Phase de Commandement
2. Phase d'Activation
3. Phase finale

PHASE DE COMMANDEMENT

Pendant la Phase de Commandement, les joueurs sélectionnent une carte Commandement dans leur main de Commandement, puis ils révèlent et résolvent leurs cartes Commandement, déterminent la priorité, donnent des ordres et constituent la réserve d'ordres.

ÉTAPES DE LA PHASE DE COMMANDEMENT

1. Sélectionner et jouer des cartes Commandement
2. Résoudre les cartes Commandement
3. Déterminer la priorité
4. Nommer des Commandants et donner des ordres
5. Constituer la réserve d'ordres
6. Constituer la réserve Passer

SÉLECTIONNER ET JOUER DES CARTES COMMANDEMENT

Chaque joueur choisit en secret une carte Commandement de sa main et la joue en la plaçant face cachée sur le champ de bataille. Si un joueur ne possède pas au moins une unité  ou  non vaincue, il ne peut pas jouer de carte Commandement ce round-ci.

Certaines unités disposent de plusieurs cartes Commandement uniques, qui ne peuvent être jouées que si l'unité en question est incluse dans l'armée d'un joueur et qu'elle n'est pas vaincue. Ces cartes Commandement appartiennent à cette unité, ainsi, lorsque le nom de cette unité apparaît dans la section « Effet » de ces cartes Commandement sans spécifier « alliée » ou « ennemie », il ne s'agit que des unités alliées portant ce nom.

RÉSOLUTION DES EFFETS DES CARTES COMMANDEMENT

1. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent lorsque la carte Commandement est révélée, en commençant par le joueur bleu.
2. Effets des cartes Commandement qui n'indiquent pas de timing spécifique, en commençant par le joueur bleu.
3. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent lorsqu'une unité donne des ordres, en commençant par le joueur ayant la priorité.
4. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent au début de la Phase d'Activation, en commençant par le joueur ayant la priorité.
5. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent pendant la Phase d'Activation, en commençant par le joueur ayant la priorité.

RÉSOLURE LES CARTES COMMANDEMENT

Une fois que les deux joueurs ont joué une carte Commandement face cachée, ils révèlent leurs cartes Commandement en les retournant face visible, puis ils en résolvent les effets. Résolez entièrement les effets de chaque carte Commandement avant de passer à la suivante. Si les deux joueurs doivent résoudre un effet, mais que les deux effets se déclenchent en même temps, le joueur bleu commence.

DÉTERMINER LA PRIORITÉ

Une fois que les joueurs ont résolu tous les effets applicables des cartes Commandement, comparez le nombre de points lumineux présents sur les cartes Commandement jouées ce round-ci. Le joueur possédant la carte affichant le moins de points lumineux obtient la priorité pour ce round.

Si les deux joueurs révèlent des cartes Commandement affichant le même nombre de points lumineux, un joueur lance un dé de défense rouge. Si le résultat est , ce joueur obtient la priorité. Sur n'importe quel autre résultat, son adversaire obtient la priorité.

Si un joueur n'a pas pu jouer de carte Commandement, car il ne possède pas d'unité  ou , l'autre joueur obtient automatiquement la priorité. Si aucun joueur n'a joué de carte Commandement, un joueur lance un dé de défense rouge afin de déterminer la priorité.

EXEMPLES : JOUER UNE CARTE COMMANDEMENT ET DÉTERMINER LA PRIORITÉ

Michael et Julie doivent sélectionner leurs cartes Commandement de ce round. Ils choisissent chacun secrètement une carte de leur main, puis ils révèlent leurs cartes en même temps. Michael a joué une carte à 3 points lumineux (« Assaut ») et Julie a joué une carte à 1 point lumineux (« Embuscade »). Comme Julie a joué la carte affichant le moins de points lumineux, elle obtient la priorité pour ce round.



Sarah et Michael doivent sélectionner leurs cartes Commandement de ce round. Ils jouent tous deux la carte à 4 points lumineux « Tenir la Position ». Comme ils révèlent des cartes dotées du même nombre de points lumineux, l'un d'eux lance un dé de défense rouge. Michael s'exécute et obtient un résultat vierge. Comme il n'a pas obtenu de \blacktriangledown , la priorité est accordée à Sarah pour ce round.

NOMMER DES COMMANDANTS ET DONNER DES ORDRES

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

Si la carte Commandement jouée correspond à une unité spécifique, cette unité doit être nommée Commandant. Sinon, les joueurs peuvent nommer Commandant n'importe quelle unité \blacktriangle .

Une fois que tous les joueurs ont nommé un Commandant, ils donnent des ordres à leurs unités, en commençant par le joueur ayant la priorité. Le nombre d'ordres à donner et les unités pouvant les recevoir sont indiqués sur chaque carte 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 au cours de la Phase de Commandement actuelle.
- L'unité doit correspondre au type indiqué sur la carte Commandement (le cas échéant).

Lorsqu'une unité reçoit un ordre, prenez un pion Ordre correspondant au rang de l'unité et placez-le face visible sur le champ de bataille, à côté de l'unité. Un Commandant doit donner tous les ordres indiqués sur la carte Commandement, si possible. Si un Commandant ne peut pas donner tous les ordres d'une carte Commandement, tout ordre non donné est perdu. Une fois que les deux joueurs ont donné des ordres, ils créent leurs réserves d'ordres.

AUTRES FAÇONS DE DONNER DES ORDRES

Certaines règles permettent aux unités de recevoir des ordres ne provenant pas du Commandant nommé. Ces unités n'ont pas à suivre les règles ci-dessus lorsqu'elles reçoivent de tels ordres : elles doivent plutôt suivre les règles de l'effet leur permettant de recevoir l'ordre. Une unité ne peut pas recevoir plus d'un ordre par round.

CONSTITUER LA RÉSERVE D'ORDRES

Après avoir donné des ordres, chaque joueur constitue sa réserve d'ordres en prenant un pion Ordre correspondant au rang de chaque unité non vaincue qui n'a pas reçu d'ordres. Chacun mélange ensuite ces pions Ordre ensemble.

CONSTITUER LA RÉSERVE PASSER

Après avoir constitué sa réserve d'ordres, chaque joueur compte le nombre d'unités non vaincues qu'il contrôle. Le joueur en possédant le moins ajoute à sa réserve Passer un nombre de pions Avantage égal à 1 de moins que la différence entre les deux résultats. Une fois que les joueurs ont constitué leurs réserves Passer, le cas échéant, la Phase de Commandement se termine, et la Phase d'Activation commence.

EXEMPLE : CONSTITUER LA RÉSERVE PASSER

Sophie a 8 unités non vaincues, tandis que Tom en a 12. La différence entre ces deux résultats est 4. Sophie ajoute donc $4 - 1 = 3$ pions Avantage à sa réserve Passer.

PHASE D'ACTIVATION

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

En commençant par le joueur ayant la priorité, les joueurs activent leurs unités chacun leur tour, une par une.

ÉTAPES DE LA PHASE D'ACTIVATION

1. Résoudre les capacités ou effets du début de la Phase d'Activation
2. Choisir une unité à activer ou passer
3. Activer une unité
 - a. Résoudre les capacités ou effets du début de l'activation d'une unité
 - b. Se rallier
 - c. Effectuer des actions
 - d. Résoudre les capacités ou effets de la fin de l'activation d'une unité
4. Placer le pion Ordre
5. Résoudre les capacités ou effets de la fin de la Phase d'Activation

CHOISIR UNE UNITÉ À ACTIVER OU PASSER

Le joueur actif choisit soit d'activer une unité alliée possédant un pion Ordre face visible, soit de piocher un pion Ordre au hasard dans la réserve d'ordres et d'activer une unité correspondant au rang de ce pion Ordre et ne possédant pas de pion Ordre. Lorsqu'un joueur passe, il n'active pas d'unité et son tour se termine.

Si un joueur pioche un pion Ordre dont le rang ne correspond à aucune unité alliée se trouvant sur le champ de bataille et ne possédant pas de pion Ordre, retirez ce pion de la partie. Ce joueur peut ensuite passer. S'il ne passe pas et possède toujours des unités à activer, il doit choisir soit d'activer une unité alliée possédant 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 lors de son tour précédent de ce round, il peut dépenser un pion Avantage de sa réserve Passer. Dans ce cas, il passe.

Si un joueur ne possède plus d'unités à activer, il passe.

ACTIVER UNE UNITÉ

Lorsque vous choisissez une unité pour l'activer, elle commence par essayer de se rallier, puis elle peut effectuer des actions. Une fois que l'unité a effectué ses actions, retournez face cachée le pion Ordre face visible de l'unité ou attribuez-lui le pion Ordre pioché face cachée.

ÉTAPES DE L'ACTIVATION D'UNE UNITÉ

1. Résoudre les capacités ou effets du début de l'activation d'une unité
2. Se rallier
3. Effectuer des actions
4. Résoudre les capacités ou effets de la fin de l'activation d'une unité
5. Placer le pion Ordre

COHÉSION D'UNE UNITÉ

Lorsque la figurine d'un Chef d'unité change de position, quelle qu'en soit la raison, toutes les autres figurines de l'unité doivent être placées en cohésion. Pour qu'une unité soit en cohésion, toutes les conditions suivantes doivent être remplies :

- Chaque figurine doit se trouver à $\frac{1}{2}$ de son Chef d'unité. Lorsque vous mesurez la cohésion, la règle des portées ne peut pas chevaucher le terrain infranchissable.
- Chaque figurine doit avoir une LdV vers son Chef d'unité.
- Chaque figurine doit se trouver, par rapport à son Chef d'unité, intégralement à une distance verticale égale à la hauteur de la silhouette du Chef d'unité.

Si une figurine ne peut pas être placée en cohésion, placez-la le plus près possible de son Chef d'unité.

SE RALLIER

Chaque fois qu'une unité s'active, elle a la possibilité de se rallier et de retirer des pions Suppression. Pour qu'une unité se rallie, son contrôleur lance un dé de défense blanc pour chaque pion Suppression que l'unité possède. Ensuite, le contrôleur retire un pion Suppression par résultat ▼ et ▼ obtenu.

Après s'être ralliée, si une unité est démoralisée lorsqu'elle débute son étape « Effectuer des actions », elle effectue une action de moins pendant cette étape.

Si une unité est paniquée lorsqu'elle débute son étape « Effectuer des actions », elle ne peut pas effectuer d'actions, ni d'actions gratuites. Ensuite, si une unité n'a effectué aucune action ni action gratuite car elle était paniquée, à la fin de l'activation de l'unité, elle retire un nombre de pions Suppression égal à sa valeur de courage.

EXEMPLE : UNITÉS DÉMORALISÉES ET PANIQUÉES

Au tour de Camille, elle choisit d'activer une unité de Soldats Rebelles possédant 2 pions Suppression. Après avoir résolu les effets se déclenchant au début de l'activation de l'unité de Soldats Rebelles, elle effectue l'étape « Se Rallier » de l'unité et lance 2 dés de défense blancs, 1 par pion Suppression. Malheureusement pour elle, elle obtient 2 résultats vierges et ne retire aucun pion Suppression à l'unité. Comme les Soldats Rebelles ont une valeur de courage de 1 et un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à leur valeur de courage, ils restent démoralisés et doivent effectuer 1 action de moins pendant l'étape « Effectuer des actions » de leur activation.

De plus, comme les Soldats Rebelles ont un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à deux fois leur valeur de courage, ils restent également paniqués, en plus d'être démoralisés. Ainsi, ils n'effectuent ni actions, ni actions gratuites. À la fin de leur activation, ils retirent un nombre de pions Suppression égal à leur valeur de courage.

COMMANDANTS ET UNITÉS PANIQUÉES

Lorsqu'une unité vérifie si elle est paniquée, au lieu d'utiliser sa propre valeur de courage, elle peut utiliser la valeur de courage d'une unité  alliée à . Par exemple, une unité dotée de 3 pions Suppression et d'une valeur de courage de 1 ne sera pas paniquée si elle choisit d'utiliser la valeur de courage d'un  alliée à  ayant une valeur de courage de 2 ou plus.

VALEUR DE COURAGE NULLE

Certaines unités possèdent une valeur de courage nulle, indiquée par « - ». Ces unités ne peuvent ni gagner ni se voir attribuer de pions Suppression, et ne peuvent être ni démoralisées ni paniquées. Si une unité reçoit une valeur de courage nulle grâce à une règle spéciale, elle perd tout pion Suppression qu'elle possède, le cas échéant.

Si une unité  a une valeur de courage nulle, alors les unités alliées à  peuvent choisir d'utiliser la valeur de courage de cette unité  et ainsi, ne jamais être paniquées, quel que soit le nombre de pions Suppression qu'elles possèdent.

EFFECTUER DES ACTIONS

Pendant l'étape « Effectuer des actions », une unité peut effectuer jusqu'à 2 des actions suivantes. Chaque unité ne peut effectuer chaque action qu'une fois par activation, à l'exception de l'action Se déplacer.

- Action de carte  : l'unité effectue une action indiquée sur sa carte Unité ou sur une de ses cartes Amélioration, Commandement ou Bataille. Une unité peut effectuer plusieurs actions de cartes, tant qu'elles sont différentes. Une action de carte associée au symbole   s'effectue en dépensant deux actions.
- Action de carte gratuite  : l'unité effectue une action indiquée sur sa carte Unité ou sur une de ses cartes Amélioration, Commandement ou Bataille. Une unité ne dépense aucune action pour effectuer les actions de carte gratuites. Une unité peut effectuer plusieurs actions de carte gratuites, tant qu'elles sont toutes différentes. Les unités ne peuvent effectuer des actions gratuites que pendant leur étape « Effectuer des actions » et ne peuvent effectuer chaque action gratuite qu'une seule fois par activation. Les actions gratuites ne permettent pas aux unités d'effectuer une action autre qu'un déplacement plusieurs fois au cours de leur activation.
- Attaquer : l'unité effectue une attaque avec ses armes.
- Attendre : l'unité gagne un pion En attente, qu'elle pourra utiliser pour effectuer des actions en réponse aux actions ennemies. Seules les unités de soldats et de véhicules terrestres peuvent effectuer l'action Attendre.
- Esquiver : une unité qui effectue une action Esquiver gagne un pion Esquive. Ces pions peuvent être dépensés pour annuler des résultats  au cours d'attaques.
- Récupérer : une unité qui effectue l'action Récupérer retire n'importe quel nombre de ses pions Suppression et redresse n'importe quel nombre de ses cartes Amélioration inclinées.
- Se déplacer : lorsqu'une unité effectue une action Se déplacer, elle effectue un déplacement normal ou elle grimpe.
- Viser : une unité qui effectue une action Viser gagne un pion Viser, qu'elle pourra utiliser pour relancer des dés au cours d'attaques.

DÉPLOYER DES UNITÉS

Lorsqu'une unité non déployée effectue un déplacement, elle se déploie. Quand une unité se déploie ainsi, commencez à mesurer le déplacement en plaçant le gabarit de déplacement de façon à ce que son extrémité (les deux pointes du renforcement concave) touche une partie du bord de champ de bataille intégralement en territoire allié. Lorsqu'une unité se déploie, son Chef d'unité mesure la distance verticale parcourue pendant ce déplacement en partant de la partie du bord de champ de bataille contre laquelle l'extrémité du gabarit de déplacement. Lorsqu'une unité non déployée s'active, elle doit se déployer et elle ne peut effectuer aucune action autre qu'un déplacement jusqu'à ce qu'elle se déploie. Seules les unités non déployées peuvent se déployer.

DÉPLACEMENT

Lorsqu'une unité effectue une action Se déplacer, elle effectue un déplacement normal ou elle grimpe. Les figurines disposent de l'un des deux types de socles : avec ou sans encoches. Le type de socle d'une figurine détermine la façon dont elle se déplace. Les soldats créatures, les soldats en position et les véhicules ont tous un socle avec encoches. Pour plus d'informations sur les types d'unités, rendez-vous en page 39.

QUITTER LE CHAMP DE BATAILLE

Les unités ne peuvent pas terminer volontairement un déplacement si le socle d'une de leurs figurines se trouve partiellement ou entièrement à l'extérieur du champ de bataille. Une figurine peut quitter temporairement le champ de bataille si elle termine son déplacement avec son socle entièrement à l'intérieur du champ de bataille, comme lorsqu'une unité ayant un socle avec encoches se déplace le long du gabarit de déplacement. Si ce n'est pas possible, la figurine termine son déplacement lorsqu'elle entre en contact avec le bord du champ de bataille, puis elle perd toute action restante et ne peut pas effectuer d'actions gratuites.

DÉPLACEMENT NORMAL

Pour effectuer un déplacement normal, prenez un gabarit de déplacement de vitesse inférieure ou égale à celle de l'unité effectuant le déplacement et placez-le à plat sur le champ de bataille, avec une de ses extrémités entièrement au contact du socle du Chef de cette unité. Ensuite, vous pouvez plier le gabarit de déplacement comme vous le souhaitez, puis vous devez soulever la figurine du Chef de l'unité et la placer sur le champ de bataille, au contact de n'importe quel segment du gabarit de déplacement. Sauf indication contraire, une unité peut choisir d'utiliser un gabarit de déplacement d'une vitesse inférieure à la sienne lorsqu'elle effectue un déplacement.

Après avoir placé la figurine du Chef d'unité, soulevez toutes les autres figurines de l'unité et placez-les en cohésion. Si, pour quelque raison que ce soit, une figurine ne peut pas être placée en cohésion à la fin d'un déplacement, placez-la le plus près possible du Chef d'unité.

EXEMPLE : EFFECTUER DES DÉPLACEMENTS NORMAUX

Marco active une unité non déployée de Droïdes de Combat B1. Il déclare effectuer une action Se déplacer afin de les déployer en effectuant un déplacement normal. Comme les droïdes de combat ont une vitesse de 2, il peut choisir le gabarit de déplacement de vitesse 1 ou 2. Il choisit le gabarit de vitesse 2 et le place à plat sur le champ de bataille, avec les deux pointes de son extrémité au contact du bord du champ de bataille, intégralement en territoire allié. Ensuite, il peut plier le gabarit de déplacement comme il le souhaite. Une fois qu'il est satisfait du placement et de l'orien-

tation du gabarit de déplacement, Marco soulève le Chef de l'unité de droïdes de combat et le place ensuite sur le champ de bataille, au contact de n'importe quel segment du gabarit de déplacement. Enfin, il soulève le reste des figurines de l'unité de droïdes de combat et les place toutes à $\frac{1}{2}$ de leur Chef d'unité.



Une fois sa première action terminée, Marco déclare que la seconde action des Droïdes de Combat B1 sera un autre déplacement. Comme les droïdes de combat sont désormais déployés, il place le gabarit de déplacement sur le champ de bataille afin que le renforcement concave d'une de ses extrémités touche entièrement le socle du Chef d'unité. Il plie ensuite le gabarit de déplacement à sa convenance et place son Chef d'unité au contact de ce dernier. Enfin, il soulève le reste des figurines de l'unité de droïdes de combat et les place tous à $\frac{1}{2}$ de leur Chef d'unité.



DÉPLACEMENT DES SOCLES AVEC ENCOCHES

Les unités ayant des socles avec encoche suivent les règles de la page précédente lorsqu'elles se déplacent. De plus, une unité ayant un socle avec encoches doit effectuer les étapes suivantes lors d'un déplacement normal :

1. Le joueur peut tourner le socle du Chef de l'unité de 90° maximum vers la gauche ou vers la droite, en veillant à ne pas déplacer le centre du socle.
2. Le joueur prend un gabarit de déplacement de vitesse inférieure ou égale à la vitesse de l'unité et le place à plat sur le champ de bataille, afin qu'une extrémité se trouve entièrement à l'intérieur de l'encoche avant du socle du Chef de l'unité.
3. Le joueur peut plier le gabarit de déplacement s'il le souhaite.
4. Le joueur décide d'effectuer soit un déplacement complet (étape 6 ci-dessous), soit un déplacement partiel (étape 5 ci-dessous). Contrairement aux socles sans encoches, les socles avec encoches ne peuvent pas être placés n'importe où le long du gabarit de déplacement, et doivent respecter des prérequis qui dépendent de cette décision.
5. Pour effectuer un déplacement partiel, soulevez la figurine du Chef de l'unité et déplacez-la le long du gabarit de déplacement, en veillant à ce que le gabarit reste aligné avec les encoches avant et arrière du socle. Le joueur peut choisir de terminer son déplacement où il le souhaite sur le trajet délimité par le gabarit de déplacement : il retire alors le gabarit et place la figurine sur le champ de bataille. Le joueur doit placer la figurine de telle sorte que la ligne reliant les encoches avant et arrière de son socle soit parallèle au segment du gabarit de déplacement que la figurine a atteint au point le plus éloigné de son déplacement.
6. Pour effectuer un déplacement complet, soulevez la figurine du Chef de l'unité et déplacez-la le long du gabarit de déplacement, en veillant à ce que le gabarit reste aligné avec les encoches avant et arrière du socle. Le joueur place la figurine de telle sorte que l'autre extrémité du gabarit de déplacement soit insérée dans l'encoche arrière de son socle.
7. **Lorsqu'une figurine effectue un déplacement complet ou partiel, si le socle de la figurine est gêné par un objet lorsqu'elle est déplacée, elle doit terminer son déplacement prématurément, sauf si elle est autorisée à se déplacer à travers, par-dessus ou au-dessus de l'objet qui la gêne. Retirez le gabarit de déplacement et placez la figurine sur le champ de bataille en conséquence.**
8. Après avoir placé la figurine du Chef de l'unité, soulevez toutes les autres figurines de l'unité et placez-les en cohésion. Les figurines ayant des socles avec encoches doivent être orientées exactement dans la même direction que le socle de leur Chef d'unité. Si, pour quelque raison que ce soit, une figurine ne peut pas être placée en cohésion à la fin d'un déplacement, placez-la le plus près possible de son Chef d'unité.

AUTRES DÉPLACEMENTS

Tous les déplacements suivants ne sont pas des déplacements normaux : grimper, pivoter, reculer et dérapier. Chacun de ces déplacements est évoqué dans une entrée séparée du Glossaire des mots-clés, qui explique comment les effectuer.

EXEMPLE : DÉPLACEMENTS DES SOCLES AVEC ENCOCHES

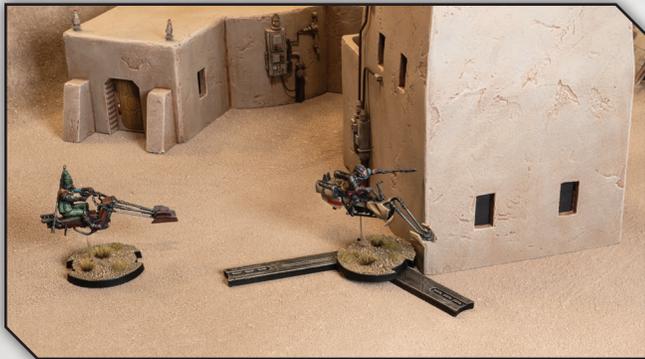


*Julie choisit d'effectuer un déplacement normal avec ses Pilotes de Swoop. Comme ces derniers sont dotés du mot-clé **Speeder X**, elle ne peut pas faire tourner le socle du Chef d'unité. Elle choisit ensuite d'utiliser le gabarit de déplacement de vitesse 3 car il s'agit de la vitesse des Pilotes de Swoop. Elle place le gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle du Chef de l'unité de Pilotes de Swoop. Elle plie ensuite le gabarit à sa convenance, puis elle décide d'effectuer un déplacement complet (qui lui convient mieux qu'un déplacement partiel). Elle soulève la figurine et la déplace le long du gabarit de déplacement, en veillant à ce que le gabarit reste aligné avec les encoches avant et arrière du socle de la figurine. Elle place ensuite la figurine de telle sorte que l'extrémité opposée du gabarit de déplacement se trouve dans son encoche arrière.*





Si Julie avait plutôt décidé d'effectuer un déplacement partiel, elle aurait dû terminer le déplacement de la figurine le long du gabarit de déplacement, au niveau de son choix. Elle aurait ensuite dû la placer sur le champ de bataille de telle sorte que la ligne reliant les encoches avant et arrière de son socle soit parallèle au segment du gabarit de déplacement atteint par la figurine au niveau du point le plus éloigné de son déplacement.



Si le terrain gêne un déplacement complet ou partiel, la figurine doit immédiatement s'arrêter prématurément. Comme la tour empêche le déplacement du Pilote de Swoop, ce dernier termine son déplacement même s'il n'a pas parcouru tout le trajet délimité par le gabarit de déplacement.

FIGURINES GÊNANT PHYSIQUEMENT UN DÉPLACEMENT

Pendant que vous déplacez une figurine, considérez que toutes les parties de la figurine autres que le socle n'existent pas. Le déplacement d'une figurine ne peut pas être gêné par des éléments de sa propre sculpture, ni par des éléments d'autres figurines. Ne tenez compte que des socles !

SE DÉPLACER À TRAVERS DES FIGURINES

Les figurines peuvent se déplacer à travers et chevaucher d'autres figurines au cours d'un déplacement, mais elles ne peuvent pas terminer leur déplacement en chevauchant une autre figurine.

CAPACITÉS PERMETTANT DES DÉPLACEMENTS

Certaines capacités fournissent des déplacements normaux, souvent à une certaine vitesse. Un déplacement fourni par une capacité n'est pas une action Se déplacer, sauf indication contraire.



SE DÉPLACER À TRAVERS DU TERRAIN

Les champs de bataille de *Star Wars : Légion* sont souvent agrémentés de terrain qui gêne les déplacements des troupes.

Lorsqu'une unité effectue un déplacement normal, si elle commence ou termine ce déplacement tandis qu'une ou plusieurs de ses figurines se trouvent en terrain difficile, ou si le gabarit de déplacement chevauche un élément de terrain difficile, l'unité réduit sa vitesse de 1, jusqu'à un minimum de 1. L'unité peut ainsi être forcée d'utiliser un gabarit d'une vitesse inférieure à la sienne.

Les figurines peuvent effectuer des déplacements normaux sur ou à travers un terrain obstructif qui est moins haut que la hauteur de la silhouette de l'unité se déplaçant. Lors du placement du gabarit de déplacement, ce dernier ne peut pas chevaucher un élément de terrain obstructif plus grand que la silhouette de l'unité se déplaçant. Lorsqu'une unité chevauche un élément de terrain obstructif, elle peut effectuer un déplacement normal si la distance verticale parcourue n'est pas supérieure à la hauteur de la silhouette de l'unité se déplaçant. Une figurine souhaitant se déplacer sur, hors de ou à travers un terrain obstructif d'une hauteur supérieure à sa silhouette doit grimper au lieu d'effectuer un déplacement normal. Les figurines ayant un socle avec encoches ne peuvent pas grimper.

Le terrain infranchissable empêche complètement tout déplacement. Les figurines ne peuvent ni se déplacer ni grimper sur ou à travers le terrain infranchissable, sauf si elles disposent d'une règle spéciale leur permettant de le faire.

EXEMPLE : EFFECTUER UN DÉPLACEMENT NORMAL À TRAVERS DU TERRAIN



Eva déclare une action *Se déplacer avec son unité de soldats clones* et choisit d'effectuer un déplacement normal. Comme les clones ont une vitesse de 2, elle peut choisir le gabarit de déplacement de vitesse 1 ou 2. Néanmoins, comme les soldats clones commencent leur déplacement en 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 vitesse 2. Leur vitesse étant déjà réduite à un minimum de 1, le fait de se déplacer par-dessus la barricade ne la réduira pas davantage.

Si Obi-Wan Kenobi souhaite se déplacer dans le même élément de terrain difficile que les soldats clones, sa vitesse sera réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) car le gabarit de déplacement chevauchera le terrain difficile.

GRIMPER

Il arrive que des unités manœuvrent sur ou à travers des éléments de terrain obstructifs élevés. Pour ce faire, elles doivent grimper. Les figurines ayant un socle avec encoches ne peuvent pas grimper.

Pour grimper, une unité effectue un déplacement en utilisant obligatoirement le gabarit de déplacement de vitesse 1. Une figurine ne peut pas se déplacer d'une distance verticale supérieure à une hauteur de 1 lorsqu'elle grimpe et elle peut placer le gabarit de déplacement de telle façon qu'il chevauche un terrain obstructif plus haut d'une hauteur de 1 au maximum que la hauteur de la silhouette de l'unité se déplaçant et que tout terrain sur lequel peut se trouver l'unité.

EXEMPLE : GRIMPER



Sarah souhaite déplacer son unité de soldats clones sur le bâtiment. Elle mesure la hauteur du bâtiment, qui est supérieure à celle de la silhouette du soldat clone, ce qui signifie que les soldats clones ne peuvent pas atteindre le toit en effectuant un déplacement normal. Sarah effectue donc une action *Grimper* avec les soldats clones. Ces derniers se déplacent normalement, sauf qu'ils doivent utiliser le gabarit de déplacement de vitesse 1 pour grimper, et qu'ils ne peuvent se déplacer que d'une distance verticale de hauteur 1 lorsqu'ils grimpent.

CORPS-À-CORPS

Le corps-à-corps est un combat à portée proche, au contact, entre deux unités ou plus. Lorsque deux figurines contrôlées par des joueurs opposés ont leurs socles au contact, ces unités sont au corps-à-corps.

SE DÉPLACER AU CORPS-À-CORPS

La seule façon pour une unité de se placer ou de se déplacer au contact du socle d'une figurine ennemie est de se déplacer au corps-à-corps. Tant qu'une unité possédant au moins une arme de corps-à-corps se déplace ou est placée, elle peut se déplacer au corps-à-corps en plaçant ou déplaçant son Chef d'unité au contact du socle d'une figurine ennemie. Lorsqu'une unité se déplace au corps-à-corps, effectuez les étapes suivantes :

1. Après avoir placé le Chef de l'unité se déplaçant au corps-à-corps, placez les autres figurines de cette unité au contact des socles des figurines de l'unité ennemie avec laquelle leur Chef d'unité est désormais au corps-à-corps.
2. Si le Chef de l'unité adverse n'est pas au contact du socle d'une figurine ennemie, le joueur le contrôlant le place au contact d'une figurine de l'unité qui s'est déplacée au corps-à-corps.
3. Le joueur adverse place au contact des figurines de l'unité ennemie qui s'est déplacée au corps-à-corps les autres figurines de son unité qui ne sont pas actuellement au contact d'une figurine ennemie ou qui ne sont pas en cohésion.

Si des figurines ne peuvent pas être placées au contact de figurines ennemies lors de cette étape, elles doivent être placées en cohésion. Les figurines ne peuvent jamais se déplacer ou être placées de telle sorte qu'elles soient au contact de plusieurs unités ennemies, bien qu'il soit possible pour une unité d'être au corps-à-corps avec plusieurs unités ennemies si une autre unité rejoint le corps-à-corps plus tard.

EXEMPLE : SE DÉPLACER AU CORPS-À-CORPS



William décide de déplacer son unité de soldats clones au corps-à-corps des droïdes de combat de Diane. Comme ils possèdent une arme de corps-à-corps, les soldats clones peuvent se déplacer au contact des droïdes de combat. Pour ce faire, William effectue un déplacement avec le Chef de l'unité de soldats clones, qui se termine avec le Chef de l'unité de soldats clones au contact de l'1 des droïdes de combat. Ensuite, en veillant à ce que tous les soldats clones restent en cohésion, William place le reste des soldats clones également au contact des droïdes de combat. Le Chef de l'unité de Droïdes de Combat est au contact d'une figurine ennemie, il ne se déplace donc pas. Diane place ensuite les droïdes de combat qui ne le sont pas encore au contact des soldats clones de William, tout en respectant la cohésion. Les soldats clones et les droïdes de combat sont désormais engagés et au corps-à-corps.

ENGAGÉ

Lorsque deux unités de soldats ou plus sont au corps-à-corps, ces unités sont engagées. Seules les unités de soldats peuvent être engagées. Une unité engagée ne peut pas effectuer de déplacements, ni constituer des réserves d'attaque contenant des armes à distance, ni être ciblée par des réserves d'attaque contenant des armes à distance.

SE REPLIER

Une unité engagée peut se replier pendant son activation afin de quitter le corps-à-corps. Pour se replier, une unité doit effectuer une action Se déplacer. Réduisez à 1 la vitesse des unités pendant cette action Se déplacer. Une unité ayant une vitesse maximale de 0 ne peut pas se replier. Une unité ne peut pas se déplacer au corps-à-corps au cours d'une activation durant laquelle elle s'est repliée. Une unité ne peut pas effectuer l'action Attendre, ni attaquer, et se replier au cours de la même activation.



ATTAQUER

Les attaques sont généralement effectuées par des unités au cours d'une action Attaquer, mais elles peuvent être déclenchées par d'autres règles. Une unité peut effectuer plusieurs attaques au cours d'un même tour, mais elle ne peut effectuer qu'une action Attaquer par tour, que cette action soit gratuite ou pas.

ÉTAPES D'UNE ATTAQUE

1. Déclarer le défenseur
2. Constituer 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 couverts
 - a. Déterminer le nombre de figurines protégées
 - b. Déterminer le couvert
 - c. Lancer la réserve 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

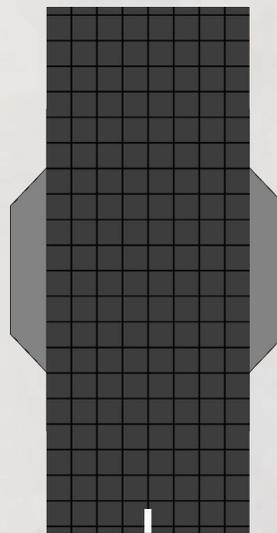
LIGNE DE VUE

La ligne de vue (LdV) est utilisée pour vérifier si une figurine peut « voir » une autre figurine. La LdV est déterminée du point de vue de la figurine. Les joueurs la déterminent en imaginant un cylindre s'élevant à partir du socle de la figurine, qui sera appelé « silhouette ». La silhouette d'une figurine comprend son socle ainsi que tout ce qui se trouve dessus, dans la limite de la hauteur de cette silhouette. Pour déterminer la LdV entre deux figurines,

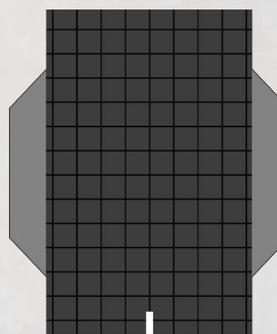
si une ligne droite imaginaire ne rencontrant aucun obstacle peut être tracée à partir de n'importe quelle partie de la silhouette de la figurine jusqu'à n'importe quelle partie de la silhouette de l'autre figurine, ces figurines ont une LdV l'une vers l'autre.

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

- Les unités de soldats et tous leurs sous-types utilisent un modèle de silhouette standardisé pour déterminer la LdV. Placez le côté du modèle où figure le trait blanc contre la figurine de telle sorte qu'il touche son socle, en faisant tourner le modèle autour de la figurine si nécessaire. Le modèle de silhouette pour soldat ayant un socle à encoches n'est pas aussi large que le socle à encoches, il faudra donc le faire tourner pour mesurer la LdV vers différentes parties de la silhouette. Les figurines des unités de soldats ayant un petit socle utilisent le modèle de silhouette de soldat à petit socle, et les figurines d'unités de soldats ayant un socle à encoches utilisent le modèle de silhouette de soldat à socle à encoches.



Silhouette de soldat à socle à encoches



Silhouette de soldat à petit socle

- Contrairement aux unités de soldats, les véhicules n'utilisent pas de modèles de silhouettes lorsqu'ils déterminent leur LdV. Pour déterminer la silhouette d'un véhicule, créez un cylindre s'élevant à partir du socle de la figurine du véhicule et s'élevant jusqu'au sommet de la coque du véhicule : n'incluez pas les éléments tels que les antennes, les armes et les membres d'équipage lorsque vous créez ce cylindre. Les joueurs doivent discuter des silhouettes des véhicules avant de commencer leur partie.

LIGNE DE VUE BLOQUÉE

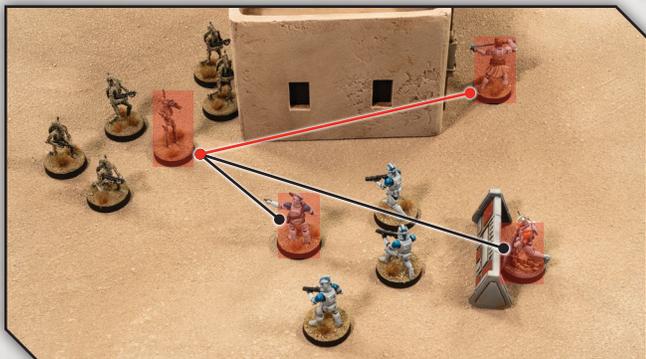
Quelles que soient les silhouettes utilisées pour déterminer la ligne de vue, cette dernière peut être bloquée par différentes choses, qui peuvent empêcher de tracer une ligne droite imaginaire entre les silhouettes des deux figurines :

- Les silhouettes des figurines des unités de véhicules bloquent la LdV. Pour consulter les règles des véhicules, rendez-vous en page 40.
- Le terrain que les joueurs ont défini comme bloquant la LdV.
- Les silhouettes des figurines d'unités de soldats et tous leurs sous-types **ne bloquent pas** la LdV.

TERRAIN BLOQUANT LA LIGNE DE VUE

Le terrain peut bloquer la LdV entre des figurines en empêchant le joueur de tracer une ligne droite imaginaire sans obstacle entre leurs silhouettes. Il s'agit généralement de la taille ou de la forme du terrain, qui crée une barrière entre les deux silhouettes. De plus, certains terrains bloquent également la LdV en raison de leur nature empêchant la visibilité, comme de la fumée s'échappant d'une cheminée, un marécage brumeux ou une ruine en feu. Les joueurs doivent clairement identifier un tel terrain avant de commencer la partie.

EXEMPLE : DÉTERMINER LA LIGNE DE VUE ET LIGNE DE VUE BLOQUÉE



Les droïdes de combat ont une LdV vers les soldats clones car ils peuvent tracer une ligne droite imaginaire entre la silhouette de leur Chef d'unité et au moins 1 des silhouettes des soldats clones.

Les droïdes de combat ont une LdV vers le Commandant Clone Cody car la silhouette des soldats clones ne bloque pas la LdV.

Les droïdes de combat n'ont pas de LdV vers Obi-Wan Kenobi car le bâtiment bloque une ligne droite imaginaire sans obstacle qui relierait n'importe quelle partie de la silhouette de leur Chef d'unité à n'importe quelle partie de la silhouette d'Obi-Wan.

ARMES

Chaque unité est équipée d'armes que les figurines vont inclure dans la réserve d'attaque. Chaque arme a une portée et des dés qu'elle ajoute à une réserve d'attaque lorsqu'elle est utilisée par une figurine au cours d'une attaque. Certaines armes sont associées à des mots-clés, appelés « mots-clés d'armes ». Les

armes présentes sur les cartes Amélioration et Commandement disposent parfois de leur propre fenêtre d'adrénaline.

Une arme où figure  est une arme de corps-à-corps et une arme affichant une icône de portée bleue est une arme à distance. Une arme affichant à la fois une icône de corps-à-corps et une ou plusieurs icônes de portée bleues peut être utilisée comme une arme de corps-à-corps ou une arme à distance. Le joueur fait alors son choix lorsque l'arme est ajoutée à une réserve d'attaque : l'arme est ensuite considérée comme une arme du type choisi jusqu'à la fin de la séquence d'attaque.

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



PRÊTER MAIN-FORTE

Quand une unité de soldats alliée de rang  ou  défend contre une attaque à distance réalisée par une unité attaquante dont le Chef d'unité est au-delà de , l'unité en défense bénéficie d'une main-forte si elle se trouve à  et en LdV du Chef de l'unité prêtant main-forte. Une unité doit remplir les conditions suivantes pour prêter main-forte :

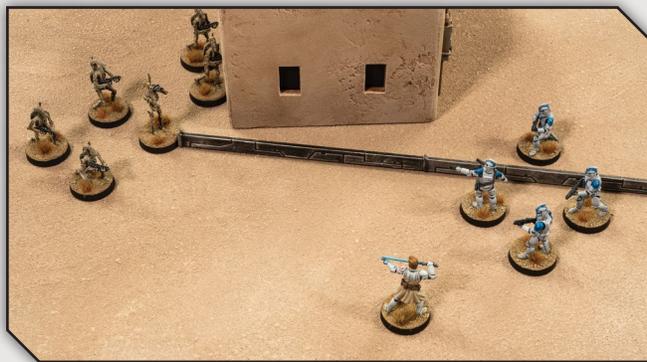
- L'unité est de rang .
- L'unité est une unité de soldats.
- L'unité a un nombre de pions Suppression strictement inférieur à sa valeur de courage.

Une unité bénéficiant d'une main-forte peut annuler jusqu'à deux résultats  au cours de l'étape « Modifier les dés d'attaque » de la séquence d'attaque.

DÉCLARER LE DÉFENSEUR

Une séquence d'attaque commence toujours par le choix d'une unité ennemie à attaquer. L'attaquant déclare qu'il effectue, avec son unité, une action Attaquer contre une unité ennemie, qui devient alors l'unité en défense. Ensuite, en effectuant la mesure à partir du Chef de l'unité attaquante, le joueur attaquant vérifie que l'unité en défense se trouve à portée d'au moins une des armes de l'unité attaquante et que le Chef de l'unité attaquante a une LdV vers au moins une figurine de l'unité en défense. Si l'une ou l'autre de ces conditions ne peuvent pas être remplies, l'attaque ou l'action Attaquer ne peuvent pas être effectuées.

EXEMPLE : DÉCLARER LE DÉFENSEUR



Sarah a déclaré effectuer une action Attaquer avec son unité de droïdes de combat. La première étape de la séquence d'attaque est de déclarer un défenseur. En mesurant à partir du Chef de l'unité de droïdes de combat, Sarah choisit une unité ennemie qui se trouve à portée d'au moins une des armes des droïdes de combat et dont au moins 1 figurine est en LdV. Dans ce cas, comme les armes des droïdes de combat sont ①-③, Sarah doit choisir une unité ennemie à ③ du Chef de l'unité de droïdes de combat, qui doit également être en LdV. Comme le Chef de l'unité de droïdes de combat a une LdV à la fois vers Obi-Wan Kenobi et vers les soldats clones, et que ces deux unités se trouvent à portée d'au moins 1 des armes des droïdes de combat, Sarah peut choisir l'une ou l'autre comme unité en défense.

CONSTITUER LA RÉSERVE D'ATTAQUE

La réserve d'attaque contient tous les dés d'attaque que l'unité attaquante lance contre l'unité en défense. Pour constituer la réserve d'attaque, le joueur attaquant effectue les étapes suivantes :

1. **Déterminer les figurines éligibles :** toute figurine de l'unité attaquante est éligible pour ajouter des dés à la réserve d'attaque tant qu'elle a une LdV vers n'importe quelle figurine de l'unité en défense.
2. **Choisir les armes et rassembler les dés :** pour chaque figurine éligible, le joueur attaquant peut choisir jusqu'à une arme disponible pour la figurine, qui est ajoutée à la réserve d'attaque, ainsi que tout mot-clé d'arme dont cette arme est dotée.
 - Une figurine doit remplir tout prérequis lié à l'arme choisie.
 - Une figurine ne peut ajouter une arme à une réserve d'attaque qu'une seule fois au cours de la totalité de la séquence d'attaque.
 - Les armes fournies par une amélioration ④, ⑤ ou ⑥, ou par une carte Commandement, ne peuvent être utilisées que par la figurine indiquée sur la carte.
 - Une arme ne peut pas être choisie si l'unité en défense se trouve à une portée inférieure à la portée minimale de l'arme ou à une portée supérieure à la portée maximale de l'arme, mesurée à partir du Chef de l'unité attaquante et jusqu'à la figurine la plus proche de l'unité en défense.
 - Une arme à distance ne peut pas être choisie si l'unité en défense est au corps-à-corps avec l'unité attaquante.

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

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

EXEMPLE : CONSTITUER DES RÉSERVES D'ATTAQUE



Sonia a déclaré qu'elle attaquait avec son unité de droïdes de combat et s'est assurée que l'unité en défense, les soldats clones, sont à portée et en LdV. Ensuite, Sonia détermine quelles figurines sont éligibles en vérifiant la LdV à partir de chaque droïde de combat de l'unité. Une figurine est éligible pour ajouter des dés à une réserve d'attaque si elle a une LdV vers n'importe quelle figurine de l'unité en défense. Sonia détermine que tous les droïdes de combat sauf 2 sont des figurines éligibles. Ensuite, pour chaque figurine éligible, elle choisit une des armes disponibles pour l'unité afin de faire contribuer cette figurine à la réserve d'attaque. Une figurine doit en remplir tous les prérequis, le cas échéant, pour choisir une arme particulière. Enfin, Sonia n'aurait pu choisir aucune arme si les soldats clones avaient été plus proches que la portée minimale de l'arme ou au-delà de la portée maximale de l'arme.

Comme les soldats clones sont à ② et que Sonia dispose de 4 droïdes de combat éligibles, elle décide d'ajouter 4 fusils blaster ①-③ à la réserve d'attaque. Elle réunit les dés de ces armes et les place ensemble sur le champ de bataille, à côté de l'unité en défense.

ATTAQUER AU CORPS-À-CORPS

Les figurines qui ne sont au contact d'aucune figurine ennemie peuvent tout de même ajouter des dés à la réserve d'attaque via une arme de corps-à-corps si elles appartiennent à une unité au corps-à-corps. Une arme de corps-à-corps ne peut pas se trouver dans la même réserve d'attaque qu'une arme n'étant pas de corps-à-corps.

DÉCLARER UN DÉFENSEUR SUPPLÉMENTAIRE

S'il reste des armes disponibles pour une unité et qu'elles n'ont pas été ajoutées à une réserve d'attaque, et s'il reste des figurines éligibles qui n'ont pas encore ajouté d'arme à une réserve d'attaque, l'attaquant peut répéter les étapes 1 et 2 de la séquence d'attaque, et former ainsi une nouvelle réserve d'attaque ciblant une autre unité ennemie en défense qui n'est encore ciblée par aucune réserve d'attaque. Vous ne pouvez pas ajouter d'armes dans une réserve d'attaque si une arme portant le même nom a déjà été ajoutée dans une autre réserve d'attaque.

EXEMPLE : DÉCLARER UN DÉFENSEUR SUPPLÉMENTAIRE

Dans l'exemple précédent, Sonia a placé toutes les armes des soldats clones dans la même réserve d'attaque. Si elle le souhaite, elle peut plutôt laisser l'arme lourde hors de la réserve d'attaque pour former une réserve ne contenant que les 4 fusils blaster, en gardant une figurine éligible qui n'y ajoute pas d'arme. Une fois qu'elle a constitué sa première réserve d'attaque, elle peut ensuite choisir de déclarer un nouveau défenseur et de répéter les étapes 1 et 2 de la séquence d'attaque afin de former une nouvelle réserve d'attaque contenant l'arme lourde contre une autre unité en défense.

LANCER LES DÉS D'ATTAQUE

L'attaquant choisit une réserve d'attaque et effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Lancer les dés** : l'attaquant lance les dés de la réserve d'attaque.
2. **Relancer les dés** : l'attaquant peut dépenser des pions Viser ou résoudre toute capacité permettant à l'unité attaquante de relancer des dés d'attaque. Tant qu'elle attaque, une unité peut dépenser autant de pions Viser que souhaité afin de relancer jusqu'à deux dés d'attaque différents pour chaque pion Viser dépensé. Si une unité dispose de plusieurs pions Viser, elle peut choisir si elle dépense chaque pion Viser après avoir obtenu les résultats de toute relance due à un pion Viser. Une unité peut relancer le même dé plusieurs fois en dépensant plusieurs pions Viser, mais chaque dé ne peut être relancé qu'une fois par pion Viser dépensé.
3. **Convertir les adrénalines d'attaque** : l'attaquant transforme tout résultat en le résultat indiqué dans la fenêtre d'adrénaline de sa carte Unité. De plus, l'attaquant peut dépenser n'importe quel nombre de pions Adrénaline possédés par l'unité attaquante afin de convertir un résultat en résultat par pion Adrénaline dépensé. Si aucun résultat n'est indiqué dans la fenêtre d'adrénaline, tournez le dé sur un résultat vierge.

EXEMPLE : LANCER LES DÉS D'ATTAQUE

Pour son attaque avec son unité de Snowtroopers, Julie dispose d'une réserve d'attaque constituée de 5 dés blancs. Elle lance les dés et obtient 1 , 1 , 1 et 2 résultats vierges. Après avoir lancé les dés, Julie résout toute capacité qui lui permet d'en relancer. Les Snowtroopers ne disposent pas de telles capacités, mais ils possèdent un pion Viser. Julie décide de l'utiliser pour relancer jusqu'à 2 dés de son choix. Les deux dés doivent être relancés en même temps : elle ne peut pas en lancer un, puis le relancer avec ce même

pion Viser. Julie décide de relancer les deux dés vierges : elle obtient 1 et 1 résultat vierge. Le résultat final de son lancer est donc : 1 , 1 , 2 et 1 résultat vierge. Elle convertit ensuite les adrénalines d'attaque. Comme les Snowtroopers disposent de : sur la fenêtre d'adrénaline de leur carte Unité, Julie transforme les 2 résultats en . Si les Snowtroopers n'avaient pas eu : , elle aurait transformé les résultats en résultats vierges. Les résultats de dés finaux de cette attaque sont donc 1 , 3 et 1 résultat vierge.

ANNULER DES RÉSULTATS

Lorsqu'un résultat d'une réserve d'attaque est annulé, retirez ce résultat de la réserve.

APPLIQUER LES ESQUIVES ET COUVERTS

1. **Déterminer le nombre de figurines protégées** : si l'attaque n'est pas une attaque à distance, sautez l'étape « Appliquer les esquives » ci-dessous. Si l'attaque est une attaque à distance, l'attaquant vérifie la LdV à partir du Chef de l'unité attaquante jusqu'à chaque figurine de l'unité en défense. Si la LdV vers une figurine est complètement bloquée, cette figurine est protégée. Si la LdV entre n'importe quelle partie de la silhouette du Chef de l'unité attaquante et n'importe quelle partie de la silhouette de la figurine en défense est bloquée par un terrain avec lequel le Chef de l'unité attaquante n'est pas au contact et que ce terrain se trouve à $\frac{1}{2}$ de la figurine en défense, cette dernière est protégée. Répétez ce processus pour chaque figurine de l'unité en défense.
2. **Déterminer le couvert** : si au moins la moitié des figurines de l'unité en défense sont protégées, l'unité en défense bénéficie d'un couvert. Ce type de couvert est déterminé par l'objet qui protège l'unité en défense, qui peut fournir un couvert lourd ou léger, en fonction de ce qui a été déterminé par les joueurs avant de commencer la partie. Si une unité bénéficie d'un couvert et qu'au moins une des figurines de l'unité en défense est protégée par un terrain qui fournit un couvert lourd, l'unité bénéficie d'un couvert lourd. Si l'unité en défense bénéficie d'un couvert mais pas d'un couvert lourd, elle dispose d'un couvert léger. Tant qu'une unité est démoralisée, elle augmente son couvert de 1 : une unité sans couvert bénéficie alors d'un couvert léger, tandis qu'une unité bénéficiant d'un couvert léger bénéficie alors d'un couvert lourd.
3. **Lancer la réserve de couvert** : si l'unité en défense bénéficie d'un couvert, le défenseur lance un dé de défense blanc par résultat de la réserve d'attaque.
4. **Appliquer le couvert** : si l'unité en défense bénéficie d'un couvert léger, elle annule un résultat de la réserve d'attaque par résultat de la réserve de couvert. Si l'unité en défense bénéficie d'un couvert lourd, elle annule un résultat de la réserve d'attaque par résultat et de la réserve de couvert.
5. **Appliquer les esquives** : si l'unité en défense possède un ou plusieurs pions Esquive, le défenseur peut dépenser n'importe quel nombre d'entre eux. Pour chaque pion Esquive dépensé, annulez un résultat de la réserve d'attaque. Les unités peuvent dépenser des pions Esquive même s'il n'y a pas de résultats dans la réserve d'attaque.

EXEMPLE : APPLIQUER LE COUVERT

Les soldats clones de Sonia attaquent l'unité de 7 droïdes de combat de Benoît en effectuant une attaque à distance : elle obtient 1 ✨ et 3 ✨. Sonia vérifie ensuite la LdV vers le Chef de l'unité de soldats clones et chaque figurine de l'unité de droïdes de combat. Sonia a une LdV vers chacune des figurines de l'unité de droïdes de combat, mais une partie de la silhouette de 5 d'entre elles est bloquée par le terrain. Benoît mesure ensuite la distance entre ces droïdes de combat et le terrain les protégeant. Comme 4 d'entre eux sont à 1/2 du terrain les protégeant, ces 4 figurines sont protégées.

Au moins la moitié des droïdes de combat étant protégés, ils disposent d'un couvert. Avant la partie, Sonia et Benoît ont décidé que le bâtiment fournissait un couvert lourd et que les caisses fournissaient un couvert léger. Comme au moins 1 des droïdes de combat est protégé par le bâtiment, les droïdes de combat bénéficient d'un couvert lourd.

Benoît lance alors 3 dés de défense blancs de la réserve de couvert, 1 par résultat ✨. Il obtient 1 résultat vierge et 2 résultats ✨.

Comme les droïdes de combat bénéficient d'un couvert lourd, 2 résultats ✨ du jet d'attaque sont annulés, 1 par résultat ▼ et ✨ de la réserve de couvert. Il reste donc 1 ✨ et 1 ✨ dans la réserve d'attaque.

Les droïdes de combat de Benoît ne possèdent pas de pions Esquive, l'étape Appliquer les esquives et couverts est donc terminée.

MODIFIER LES DÉS D'ATTAQUE

L'attaquant peut résoudre tout effet qui modifie les dés d'attaque de l'unité attaquante. Ensuite, le défenseur peut résoudre tout effet qui modifie les dés d'attaque de l'unité attaquante.

LANCER LES DÉS DE DÉFENSE

Lors du jet des dés de défense, le défenseur effectue les étapes suivantes :

1. **Lancer les dés** : pour chaque résultat ✨ et ✨ restant dans la réserve d'attaque, le défenseur lance un dé de défense, en utilisant le dé imprimé sur la carte Unité de l'unité en défense.
2. **Relancer les dés** : le défenseur peut résoudre tout effet permettant à l'unité en défense de relancer des dés de défense.
3. **Convertir les adrénalines de défense** : le défenseur transforme tout résultat ✨ en le résultat indiqué dans la fenêtre d'adrénaline de sa carte Unité. Si aucun résultat n'est indiqué dans sa fenêtre d'adrénaline, tournez le dé sur un résultat vierge. Le défenseur peut dépenser n'importe quel nombre de pions Adrénaline possédés par l'unité en défense afin de convertir un résultat ✨ en un résultat ▼ pour chaque pion Adrénaline dépensé.

EXEMPLE : LANCER LES DÉS DE DÉFENSE

Sonia attaque les droïdes de combat de Benoît et dispose d'une réserve de dés de 1 ✨ et 1 ✨ après avoir appliqué les esquives et couverts. Comme les droïdes de combat ont des dés de défense blancs, Benoît lance 2 dés de défense blancs, 1 par résultat ✨ et ✨ restant. Il obtient 1 ▼ et 1 ✨.

Après avoir lancé les dés de défense, Benoît peut utiliser toute capacité lui permettant de relancer des dés de défense. Les droïdes de combat ne disposent pas d'une telle capacité, il passe donc à la conversion des adrénalines de défense. Comme les droïdes de combat ne disposent pas de ✨ : ▼ sur leur carte Unité, il transforme le résultat ✨ qu'il a obtenu en un résultat vierge. Le résultat final de son lancer est donc 1 ▼ et 1 résultat vierge.

MODIFIER LES DÉS DE DÉFENSE

Le défenseur peut résoudre tout effet qui modifie les dés de défense de l'unité en défense. Ensuite, l'attaquant peut résoudre tout effet qui modifie les dés de défense de l'unité en défense.

COMPARER LES RÉSULTATS

L'attaquant compte le nombre de ✨ et de ✨ obtenus. Ensuite, le défenseur compte le nombre de résultats ▼ et soustrait le nombre total de résultats ▼ au nombre total de ✨ et ✨. L'unité en défense subit un nombre de blessures égal à la différence.

EXEMPLE : COMPARER LES RÉSULTATS

Au cours de son attaque contre les droïdes de combat de Benoît, Sonia a obtenu 1 ✨ et 1 ✨, une fois le couvert appliqué. Benoît a quant à lui obtenu 1 ▼ et 1 résultat vierge en défense. Sonia fait la somme de ses résultats ✨ et ✨, pour un total de 2. Benoît compte ses résultats ▼ : il n'en a qu'un. Les joueurs soustraient le total de Benoît du total de Sonia, $2 - 1 = 1$. Comme l'unité en défense subit un nombre de blessures égal à la différence entre les résultats d'attaque et de défense, les droïdes de combat de Benoît subissent 1 blessure.

SUBIR DES BLESSURES ET VAINCRE DES FIGURINES

Lorsqu'une unité subit des blessures, son contrôleur choisit une figurine de cette unité et lui attribue des pions Blessure jusqu'à ce que toutes les blessures aient été subies ou que la figurine soit vaincue.

Une figurine est vaincue lorsqu'elle possède un nombre de pions Blessure inférieur ou égal à son seuil de blessure. S'il reste des blessures non attribuées une fois qu'une figurine est vaincue, le joueur choisit une autre figurine de la même unité et répète le processus jusqu'à ce que toutes les blessures aient été subies ou que toutes les figurines de l'unité soient vaincues. Lorsqu'une unité subit des blessures en raison d'une attaque à distance, si l'attaquant n'a une LdV que vers certaines des figurines de l'unité en défense, cette dernière ne peut pas subir un nombre de blessures supérieur au seuil de blessure total des figurines qui sont en LdV.

Un Chef d'unité ne peut pas se voir attribuer de blessures sauf s'il s'agit de la seule figurine de l'unité.

Une figurine ou unité possédant au moins un pion Blessure est blessée. Lors de l'attribution de pions Blessure, la figurine blessée possédant le plus de pions Blessure doit être sélectionnée avant toutes les autres pour recevoir des pions Blessure, et continuer de se les voir attribuer jusqu'à ce qu'elle soit vaincue. Si plusieurs figurines possèdent le même nombre de pions Blessure, choisissez à laquelle de ces figurines vous attribuez les blessures.

Lorsqu'une figurine est vaincue, retirez-la du champ de bataille. Si un Chef d'unité est vaincu et qu'il reste des figurines non vaincues dans l'unité, le joueur contrôlant l'unité doit immédiatement choisir, parmi les autres figurines de cette unité, un nouveau Chef d'unité, dont la figurine remplace celle du Chef d'unité vaincu.

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

RETIRER DES FIGURINES AU CORPS-À-CORPS

Lorsque des figurines au corps-à-corps sont vaincues, de l'espace peut se créer, permettant aux figurines attaquantes d'avancer. Une fois l'attaque résolue, l'attaquant effectue les étapes suivantes pour remettre ses figurines au corps-à-corps :

1. L'attaquant place chaque figurine de Chef d'unité allié qui n'est plus au contact d'une figurine ennemie au contact d'une unité ennemie avec laquelle son unité était au corps-à-corps avant la résolution de l'attaque.
2. L'attaquant place chaque figurine alliée qui n'est pas en cohésion ou qui n'est plus au contact d'une figurine ennemie en cohésion et au contact d'une unité ennemie avec laquelle son unité était au corps-à-corps avant la résolution de l'attaque.

Ensuite, le défenseur effectue les étapes ci-dessus. Les figurines ne pouvant pas être placées au contact d'une figurine ennemie au cours de ce processus doivent être placées en cohésion.

Si, pour quelque raison que ce soit, les figurines ne peuvent pas être remises au contact d'une unité ennemie et qu'aucune figurine appartenant à cette unité n'est au contact d'une figurine ennemie, ces figurines ne se déplacent pas et cette unité n'est plus au corps-à-corps.

EFFETS QUI INFLIGENT OU ATTRIBUENT DES BLESSURES

Certains effets infligent ou attribuent des blessures sans qu'il soit nécessaire d'effectuer la séquence d'attaque. Ces effets ne sont pas des attaques, aucun dé de défense n'est donc lancé, et aucun pion Suppression n'est attribué. Le joueur qui contrôle l'unité subissant des blessures attribue les blessures normalement.

Certains effets indiquent explicitement qu'une certaine figurine d'une unité doit subir des blessures. Dans ce cas, le joueur qui contrôle l'effet peut attribuer toute blessure subie de cette manière, en ignorant les règles normales d'attribution des blessures.

EXEMPLE : ATTRIBUER DES BLESSURES ET VAINCRE DES FIGURINES

Après la comparaison des résultats, l'unité de 5 soldats clones de Damien a subi 3 blessures au cours d'une attaque. Il attribue 1 de ces 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 Damien a attribué une blessure est vaincue. Il reste 2 blessures à attribuer. Damien choisit une autre figurine de la même unité et répète le processus jusqu'à ce que toutes les blessures aient été attribuées ou que toutes les figurines de l'unité aient été vaincues. Comme chaque soldat clone a un seuil de blessure de 1 et que l'unité a subi 3 blessures, 3 soldats clones sont vaincus, et 2 restent sur le champ de bataille.

Après la comparaison des résultats, l'unité de 3 wookies non blessés de Charlotte a subi 4 blessures. Elle attribue 1 des blessures à une figurine de l'unité. Comme les wookies ont un seuil de blessure de 3, le wookie n'est pas vaincu en raison de cette blessure. Il reste 3 blessures à attribuer, mais comme le wookie possède déjà au moins 1 pion Blessure (qui vient de lui être attribué), il est blessé, et Charlotte DOIT choisir de lui attribuer tout pion Blessure supplémentaire car il possède plus de pions Blessure que toutes les autres figurines de l'unité. Charlotte doit donc attribuer les 2 blessures suivantes à ce wookie, jusqu'à ce que son seuil de blessure de 3 soit atteint et qu'il soit donc vaincu. Il reste 1 blessure à attribuer. Charlotte doit choisir un wookie n'étant pas le Chef de l'unité pour lui attribuer la blessure. Plus tard, comme ce wookie possèdera plus de pions Blessure que l'autre, Charlotte devra lui attribuer les pions Blessure en premier, et devra continuer jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

ATTRIBUER UN PION SUPPRESSION AU DÉFENSEUR

Après la résolution des étapes 1 à 9 de la séquence d'attaque, si la réserve d'attaque contenait des résultats  ou  pendant l'étape « Lancer les dés d'attaque » de la séquence d'attaque et que l'attaque était une attaque à distance, l'unité en défense gagne un pion Suppression.

CHOISIR UNE RÉSERVE D'ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Après la résolution des étapes 1 à 10 de la séquence d'attaque, s'il reste à l'unité attaquante des réserves d'attaque à résoudre, l'attaquant choisit une autre réserve d'attaque à résoudre contre une unité en défense. Il effectue alors une attaque contre cette unité en répétant les étapes 4 à 11 de la séquence d'attaque.

EXEMPLE D'UNE SÉQUENCE D'ATTAQUE COMPLÈTE

Julie a déclaré une action Attaquer avec son unité de Snowtroopers. La première étape de la séquence d'attaque est de déclarer un défenseur. À partir du Chef d'unité des Snowtroopers, Julie mesure quelles unités sont à portée d'au moins 1 arme des Snowtroopers et ont au moins une figurine dans la LdV des Snowtroopers. Comme la portée maximale des armes des Snowtroopers est 3, Julie doit choisir une unité ennemie à  du Chef de l'unité de Snowtroopers, et qui est également en LdV. Les Snowtroopers ne peuvent pas voir Luke Skywalker car ils n'ont pas de LdV vers lui. Julie décide donc

de déclarer les Soldats Rebelles comme unité en défense, car ils se trouvent à **E** du Chef de l'unité de Snowtroopers et sont en LdV.

Ensuite, Julie détermine les figurines éligibles en vérifiant la LdV à partir de chaque Snowtrooper de l'unité attaquante. Une figurine est éligible pour ajouter des dés à une réserve d'attaque si elle a une LdV vers n'importe quelle figurine de l'unité en défense. Julie constate que tous les Snowtroopers, sauf 1, sont éligibles. Ensuite, pour chaque figurine éligible, Julie choisit une des armes disponibles pour l'unité afin que cette figurine contribue à la réserve d'attaque. Pour choisir une arme particulière, une figurine doit en remplir tous les prérequis, le cas échéant. Enfin, Julie n'aurait pu choisir aucune arme si les Soldats Rebelles avaient été plus proches que la portée minimale de l'arme ou plus éloignés que la portée maximale de l'arme.

Comme les Soldats Rebelles sont à **E** et que Julie dispose de 5 Snowtroopers éligibles, elle décide d'ajouter 5 fusils blaster **1-E** à la réserve d'attaque. Elle réunit les dés de ces armes et les place ensemble sur le champ de bataille, à côté de l'unité en défense.

Julie dispose d'une réserve d'attaque constituée de 5 dés blancs. Elle lance les dés d'attaque et obtient 1 **☉**, 1 **☼**, 1 **☽** et 2 résultats vierges. Après avoir lancé les dés, Julie résout toute capacité qui lui permet d'en relancer. Les Snowtroopers ne disposent pas de telles capacités, mais ils possèdent un pion Viser. Julie décide de l'utiliser pour relancer jusqu'à 2 dés de son choix. Les deux dés doivent être relancés en même temps : elle ne peut pas en lancer un, puis le relancer avec ce même pion Viser. Julie décide de relancer les deux dés vierges : elle obtient 2 **☽**. Le résultat final de son lancer est donc : 1 **☉**, 1 **☼** et 3 **☽**. Elle convertit ensuite les adrénalines d'attaque. Comme les Snowtroopers disposent de **☽** : **☼** sur la fenêtre d'adrénaline de leur carte Unité, Julie transforme les 3 résultats **☽** en **☼**. Si les Snowtroopers n'avaient pas eu **☽** : **☼**, elle aurait transformé les résultats **☽** en résultats vierges. Les résultats de dés finaux de cette attaque sont donc 1 **☉** et 4 **☼**.

L'étape suivante de l'attaque consiste à appliquer les esquives et couverts. Pour ce faire, Julie vérifie la LdV entre le Chef de l'unité de Snowtroopers et chaque figurine de l'unité de Soldats Rebelles. Si la LdV vers n'importe quelle partie de la silhouette d'un Soldat Rebelle est bloquée par un terrain avec lequel le Chef de l'unité de Snowtroopers n'est pas en contact, et que ce terrain est à **1/2** de ce Soldat Rebelle, il est protégé. Julie vérifie la LdV et détermine que 5 Soldats Rebelles sont protégés.

Au moins la moitié des Soldats Rebelles étant protégés, ils disposent d'un couvert. Avant la partie, Julie et William ont décidé que les caisses fournissaient un couvert léger. Comme plus de la moitié des Soldats Rebelles sont protégés par les caisses, les Soldats Rebelles bénéficient d'un couvert léger.

William lance alors 4 dés de défense blancs de la réserve de couvert, 1 par résultat **☼**. Il obtient 2 résultats vierges, 1 **☽** et 1 **▼**.

Comme les droïdes de combat bénéficient d'un couvert léger, 1 résultat **☼** est annulé pour chaque résultat **▼** de la réserve de couvert. William n'a obtenu que 1 **▼**, il annule donc 1 résultat **☼** du jet de dés de Julie. Il reste donc 1 **☉** et 3 **☼** dans la réserve d'attaque.

Les Soldats Rebelles de William ne possèdent pas de pions Esquive, les joueurs passent donc à l'étape suivante.

Comme les Soldats Rebelles ont des dés de défense blancs, William en lance 4, un par résultat **☼** et **☽** restant. Il obtient 1 **▼**, 1 **☽** et 2 résultats vierges.

Après avoir lancé les dés de défense, William peut utiliser ses capacités lui permettant de relancer des dés de défense. Les Soldats Rebelles n'en possèdent pas, il passe donc à la conversion des adrénalines de défense. Comme les Soldats Rebelles disposent de **☽** : **▼** sur leur carte Unité, il transforme le **☽** obtenu en **▼**. Son résultat final est donc : 2 **▼** et 2 résultats vierges.

Julie a obtenu 1 **☉** et 3 **☼** après avoir appliqué le couvert au cours de son attaque contre les Soldats Rebelles de William, qui a obtenu 2 **▼** et 2 résultats vierges en défense. Julie fait la somme de ses résultats **☼** et **☉**, pour un total de 4. William compte ses résultats **▼** : il en a 2. Les joueurs soustraient le total de William du total de Julie, $4 - 2 = 2$. Comme l'unité en défense subit un nombre de blessures égal à la différence entre les résultats d'attaque et de défense, les Soldats Rebelles de William subissent 2 blessures.

William doit désormais attribuer les blessures aux figurines de son unité de Soldats Rebelles. Comme toutes les figurines de cette unité ont un seuil de blessure de 1, chaque figurine à laquelle William attribue une blessure est vaincue. William choisit donc une première figurine, qui est vaincue. Il reste 1 blessure à attribuer, William choisit ainsi une autre figurine de Soldat Rebelle et répète le processus soit jusqu'à ce que toutes les blessures aient été attribuées, soit jusqu'à ce que toutes les figurines de l'unité aient été vaincues. Comme chaque Soldat Rebelle a un seuil de blessure de 1 et que l'unité a subi 2 blessures, 2 Soldats Rebelles sont vaincus, et 3 restent sur le champ de bataille.

Comme la réserve d'attaque contenait des résultats **☼** et **☉** à l'étape « Lancer les dés d'attaque », et que l'attaque était une attaque à distance, l'unité de Soldats Rebelles gagne 1 pion Suppression.

ATTENDRE

Une unité de soldats ou de véhicule terrestre peut effectuer l'action Attendre pour gagner un pion En attente. Placez-le sur le champ de bataille à côté du Chef de l'unité. Une unité ne peut pas effectuer une action Attaquer et une action En attente lors de la même activation. Une unité ne peut posséder qu'un seul pion En attente à la fois.



Pendant la Phase d'Activation, après qu'une unité ennemie a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action, si elle est située à **E** et en LdV de n'importe quelle figurine d'une unité de soldats ou de véhicule terrestre alliée possédant un pion En attente, s'il ne s'agit pas de l'activation de cette unité alliée et si cette attaque, ce déplacement ou cette action n'a pas été provoqué par un effet du joueur contrôlant cette unité alliée, cette unité alliée peut dépenser un pion En attente afin d'effectuer une action Se déplacer gratuite ou une action Attaquer gratuite. La seule unité qui peut être déclarée en défense au cours d'une action Attaquer gratuite effectuée de cette façon est l'unité ennemie qui a effectué l'attaque, le déplacement ou l'action qui a déclenché l'attente.

Si une unité effectue un déplacement, une attaque ou une action, ou si elle gagne un pion Suppression, elle retire tout pion En attente qu'elle possédait.

Un pion En attente est dépensé avant tout effet qui se déclenche après une attaque, une action Attaquer, un déplacement ou une action Se déplacer. Une unité ne peut pas dépenser de pion En attente jusqu'à ce que la totalité des réserves d'attaque de l'unité attaquante aient été résolues.

EXEMPLE : ATTENDRE



L'unité de droïdes de combat de Melissa effectue l'action Attendre et gagne un pion En attente. Plus tard au cours du même round, l'unité de soldats clones ennemie s'active et effectue une action. Comme l'unité de soldats clones est située à **B** et en LdV des droïdes de combat, une fois l'action effectuée, les droïdes de combat peuvent dépenser leur pion En attente pour effectuer une action Se déplacer ou Attaquer gratuite une fois que l'action des soldats clones est résolue.

PLACER LE PION ORDRE

Une fois que le joueur actif a résolu tout effet de fin d'activation d'une unité, si l'unité dispose d'un pion Ordre face visible, tournez-le face cachée. Sinon, attribuez à cette unité le pion Ordre pioché face cachée. L'activation de l'unité et le tour du joueur actif se terminent. Son adversaire devient le joueur actif. Il effectue alors son tour, en procédant aux étapes 2 et 3 de la Phase d'Activation.

RÉSOLUERE LES EFFETS DE FIN DE PHASE D'ACTIVATION

Lorsque toutes les unités se trouvant sur le champ de bataille ont été activées, que les réserves d'ordres des deux joueurs sont vides et qu'aucun joueur n'a de pion Ordre sur des cartes Commandement, résolvez tout effet se déclenchant à la fin de la Phase d'Activation.

Une fois les effets de fin de Phase d'Activation résolus, la Phase d'Activation se termine et les joueurs passent à la Phase Finale.

PHASE FINALE

Pendant la Phase Finale, les joueurs se préparent au round suivant : ils marquent des PV, défaussent leurs cartes Commandement, retirent certains types de pions, mettent à jour la réserve d'ordres, résolvent tout effet de fin de Phase Finale et avancent le pion Round.

ÉTAPES DE LA PHASE FINALE

1. Résoudre les capacités et effets de début de Phase Finale
2. Marquer des PV
3. Défausser les cartes 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 pion Round

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

Les joueurs marquent des PV en fonction des indications de la carte Objectif. Ensuite, les joueurs marquent des PV en fonction des indications de la carte Objectif secondaire.

DÉFAUSSER LES CARTES COMMANDEMENT

Chaque joueur défausse la carte Commandement révélée ce round. Ces cartes ne pourront plus être utilisées au cours de la partie.

RETIRER LES PIONS

Les joueurs retirent tous les pions Viser, Esquive et En attente de leurs unités. Ensuite, ils retirent un pion Suppression de chacune de leurs unités, si possible. Enfin, chaque joueur retire tous les pions Avantage de sa réserve Passer.

PROMOUVOIR

Si toutes les unités  d'un ou plusieurs joueurs sont vaincues et que le ou les joueurs concernés ne contrôlent pas d'unité dotée du mot-clé **Commandant des Opérations** et possédant un pion Commandant, en commençant par le joueur ayant la priorité, les joueurs doivent promouvoir une unité de soldats. Cette dernière change ainsi de rang pour devenir une unité . Le pion Ordre de l'unité est défaussé et remplacé par un pion Ordre . L'unité est désormais considérée comme une unité  pour tous les effets de jeu et de capacités. Si un joueur ne possède pas d'unité de soldats à promouvoir, et qu'il ne contrôle pas d'unité dotée du mot-clé **Commandant des Opérations** possédant un pion Ordre, il ne possède plus d'unité  et ne peut donc pas jouer de cartes Commandement.

EXEMPLE : PROMOUVOIR

Au cours du round qui se termine, la dernière unité  de l'armée de Julien a été vaincue. Lors de l'étape « Mettre à jour la réserve d'ordres et promouvoir » de la Phase Finale, il doit choisir une unité de soldats qui deviendra . Le pion Ordre de l'unité est défaussé et remplacé par un pion Ordre . L'unité promue est considérée comme une unité  pour tous les effets de jeu et capacités. Sans unité de soldats à promouvoir, Julien n'aurait plus possédé de  : il n'aurait pas pu jouer de cartes Commandement jusqu'à la fin de la partie.

AVANCER LE PION ROUND

Placez le pion Round sur le chiffre suivant dans l'ordre croissant. Le round en cours se termine, et un nouveau round commence. La partie se termine à la fin du cinquième round.



ANNEXE A : SOCLES AVEC ENCOCHES

Certaines figurines de *Star Wars : Légion* disposent de socles avec encoches. Ces dernières suivent des règles spécifiques détaillées dans cette section.



DÉPLACEMENTS DES SOCLES AVEC ENCOCHES

Les figurines ayant un socle avec encoches peuvent effectuer, en plus des déplacements normaux, les déplacements suivants :

PIVOTER

Certaines figurines ayant un socle avec encoches peuvent pivoter. Lorsqu'une unité peut pivoter, cette information est indiquée dans les règles de son type d'unité.

Lorsqu'une unité qui peut pivoter effectue une action Se déplacer, elle peut choisir de pivoter au lieu d'effectuer un autre type de déplacement. Pour pivoter, faites tourner le socle du Chef d'unité de 90° maximum vers la gauche ou la droite, en maintenant le point central du socle à la même place. Si une unité contient plusieurs figurines, chaque figurine de l'unité doit pivoter de telle sorte que l'orientation de son socle soit identique à celle de son Chef d'unité.

RECULER

Certaines figurines ayant un socle avec encoches peuvent reculer. Seuls certains types d'unité peuvent reculer.

Lorsqu'une unité effectue une action Se déplacer, elle peut choisir de reculer au lieu d'effectuer un autre type de déplacement. Pour reculer, suivez les règles de déplacement normales des socles avec encoches, à l'exception des points suivants :

- Lorsque vous effectuez un recul partiel, au lieu de placer le gabarit de déplacement entièrement dans l'encoche avant du socle du Chef de l'unité au début d'un déplacement, placez-le entièrement dans l'encoche arrière.
- Lorsque vous effectuez un recul complet, au lieu de placer le gabarit de déplacement dans l'encoche avant du socle du Chef de l'unité, placez-le dans l'encoche arrière. Placez ensuite l'encoche avant du socle du Chef d'unité à l'extrémité opposée du gabarit de déplacement.
- Tant qu'elle recule, une unité réduit sa vitesse de 1 (jusqu'à un minimum de 1).

ATTAQUES DES SOCLES AVEC ENCOCHES

Les figurines ayant des socles avec encoches disposent de quatre arcs différents, représentés par des lignes tracées sur leurs socles : à l'avant, des deux côtés et à l'arrière. Ces arcs sont parfois cités dans certaines règles, comme celles des mots-clés **Fixe** et **Point Faible**.

ANNEXE B : TYPES D'UNITÉS

Chaque unité de *Star Wars : Légion* est définie par un type d'unité, indiqué sur sa carte Unité. Toutes les unités sont soit des soldats, soit des véhicules, et chacun de ces types comprend plusieurs sous-types dotés de leurs propres règles spéciales.

SOLDAT

« Soldat » est le type le plus courant d'unité dans *Star Wars : Légion*. Les unités de soldats peuvent être de l'un des sous-types suivants :

- Soldat clone
- Soldat créature
- Soldat droïde
- Soldat en position
- Soldat wookie

Les règles qui régissent les unités de soldats affectent tous leurs sous-types. Les sous-types doivent donc suivre toutes les règles des soldats normaux, sauf indication contraire.

SOLDAT CLONE

- Tant qu'elle attaque ou défend, une unité de soldats clones peut dépenser un pion Viser, Esquive ou Suppression appartenant à une autre unité de soldats clones alliée à  et en LdV comme si l'unité attaquante ou en défense possédait ce pion.

SOLDAT CRÉATURE

- Les soldats créatures ont un socle avec encoches.
- Les soldats créatures peuvent reculer.
- Les soldats créatures peuvent pivoter, même lorsqu'ils sont engagés.
- Les barricades ne procurent pas de couvert aux soldats créatures.
- Les soldats créatures peuvent attaquer et se replier au cours de la même activation.

SOLDAT DROÏDE

- Les soldats droïdes ne peuvent pas être démoralisés, mais ils peuvent être paniqués.
- Les soldats droïdes ne peuvent ni gagner ni résoudre des pions Poison.

SOLDATS EN POSITION

- Les soldats en position ont des socles avec encoches.
- Les soldats en position peuvent reculer.
- Les soldats en position peuvent pivoter, même s'ils sont engagés.

SOLDAT WOOKIE

- Les soldats wookie ne suivent pas de règles supplémentaires particulières, si ce n'est que certaines règles et capacité renvoient à ce type d'unité.

VÉHICULES

Il existe de nombreux types de véhicules dans *Star Wars : Légion*, allant de tanks ayant diverses fonctions aux airspeeders pouvant parcourir le ciel, en passant par les speederbikes. Chaque unité de véhicule appartient également à l'un des sous-types ci-dessous :

- Véhicule terrestre
- Véhicule à répulseurs

Les règles qui affectent une unité de véhicule affectent tous ses sous-types, sauf indication contraire. Quel que soit leur sous-type, tous les véhicules disposent des règles de résistance indiquées ci-dessous.

RÉSISTANCE

Les véhicules n'ont pas de valeur de courage. À la place, la plupart d'entre eux, mais pas tous, disposent d'une valeur de résistance. Lorsqu'un véhicule ne possède pas de valeur de résistance, celle-ci est remplacée par « - » sur sa carte Unité.

Lorsqu'un véhicule ayant une valeur de résistance possède un nombre de blessures supérieur ou égal à sa valeur de résistance, une fois l'effet l'ayant provoqué résolu, le véhicule gagne un pion Dégât de véhicule.



Lorsqu'un joueur active une unité de véhicule possédant un pion Dégât de véhicule, lancez un dé de défense blanc. Si le résultat est vierge, ce véhicule effectue une action de moins pendant son activation.

Un véhicule ne peut posséder qu'un pion Dégât de véhicule à la fois et ne peut gagner un pion Dégât de véhicule de cette manière qu'une seule fois par partie.

EXEMPLE : DÉGÂT DE VÉHICULE

Le char d'assaut blindé de Nicolas a déjà subi 3 blessures, et une nouvelle attaque lui en inflige 3 autres. Une fois l'attaque résolue, le char de Nicolas gagne un pion Dégât de véhicule.

Un véhicule ne peut gagner qu'une fois par partie un pion Dégât de véhicule lorsque ses dégâts sont égaux à sa résistance. Ainsi si Nicolas retirait le pion Dégât de véhicule de son char d'assaut blindé et qu'il subissait ensuite de nouveaux dégâts, il ne gagnerait pas d'autre pion Dégât de véhicule.

VÉHICULES TERRESTRES

- Les véhicules terrestres ont des socles avec encoches.
- Les véhicules terrestres peuvent pivoter et reculer.
- Les véhicules terrestres peuvent terminer un déplacement avec une partie de leur socle chevauchant partiellement un élément de terrain.
- Les véhicules terrestres ne peuvent ni terminer un déplacement ni être placés dans une position où la figurine serait physiquement instable ou risquerait de tomber, ou bien où le socle de la figurine serait incliné de plus de 45°.
- Les véhicules terrestres peuvent être au corps-à-corps mais pas engagés.
- Les véhicules terrestres bloquent la LdV comme s'ils étaient un élément de terrain consistant en le volume de leur silhouette.
- Lorsque vous déterminez le nombre de figurines protégées et le couvert au cours d'une séquence d'attaque, considérez tous les véhicules terrestres comme un élément de terrain consistant en le volume de leur silhouette et procurant un couvert lourd.
- Lorsqu'un véhicule terrestre se défend contre une attaque à distance, pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », il ne peut pas être protégé et ne peut pas bénéficier de couvert grâce au fait d'être protégé.

VÉHICULES À RÉPULSEURS

- Les véhicules à répulseurs ont des socles avec encoches.
- Les véhicules à répulseurs peuvent pivoter.
- Les véhicules à répulseurs ne peuvent ni effectuer l'action Attendre, ni gagner et dépenser des pions En attente.
- Les véhicules à répulseurs peuvent terminer un déplacement avec une partie de leur socle chevauchant partiellement le terrain.
- Les véhicules à répulseurs peuvent se déplacer sur ou à travers le terrain infranchissable et peuvent placer le gabarit de déplacement en chevauchement d'un terrain infranchissable pendant ce déplacement.
- Les véhicules à répulseurs ne peuvent ni terminer leur déplacement ni être placés dans une position où la figurine serait physiquement instable ou risquerait de tomber, ou bien où le socle de la figurine serait incliné de plus de 45°.
- Les véhicules à répulseurs peuvent être au corps-à-corps mais pas engagés.
- Les véhicules à répulseurs ne bloquent pas la LdV, ne protègent pas les figurines et ne procurent pas de couvert.
- Lorsqu'un véhicule à répulseurs défend contre une attaque à distance, pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », il ne peut pas être protégé et ne peut pas bénéficier de couvert grâce au fait d'être protégé.

ANNEXE C : MERCENAIRES ET FORCES ARMÉES

MERCENAIRES

L'univers de *Star Wars* : Légion est peuplé de divers types de héros, méchants, voyous, organisations et même de forces entières non alignées avec les principales structures régnant sur la galaxie. Ces personnages et forces constituent des unités de mercenaires.

Les unités de mercenaires ne sont loyales à aucune des factions en jeu. Néanmoins, les factions et certaines forces armées peuvent embaucher certaines unités de mercenaires et les inclure dans leur armée. La carte Unité d'une unité de mercenaires indique chaque faction pouvant l'inclure dans son armée. Inclure une unité de mercenaires dans une armée n'implique pas de coût supplémentaire.

Les unités de mercenaires ne comptent pas dans le nombre minimal de rangs nécessaires dans une armée, mais elles comptent dans le nombre maximal de rangs autorisés. Une armée ne peut inclure que deux unités de mercenaires de rang ▲ et qu'une seule unité de mercenaires de chaque autre rang. Pour plus d'informations sur les prérequis de rang, rendez-vous en page 16.

EXEMPLE : MERCENAIRES ET PRÉREQUIS DE RANGS

Par exemple, une armée standard de l'Empire Galactique qui comprend au moins 1 unité d'Hommes de Main du Soleil Noir doit inclure au moins 3 unités ▲ de non-mercenaires et ne peut pas inclure un total de plus de 6 unités ▲.

Un joueur ne peut normalement pas créer d'armée n'incluant que des unités de mercenaires, mais certaines forces armées permettent aux joueurs de le faire. Ces forces armées disposent de leurs propres prérequis et règles. Certaines unités de mercenaires ne peuvent être utilisées par aucune faction : seules des règles spéciales leur permettent d'être incluses dans des armées.

Une unité de mercenaires est alliée avec les autres unités de son armée mais n'est pas considérée comme appartenant à la faction de cette armée. Lorsque vous incluez des unités de mercenaires dans une armée, utilisez des pions Ordre dont le dos correspond à la faction de l'armée. Les joueurs dont l'armée n'inclut que des unités de mercenaires utilisent les pions Ordre Mercenaire.

EXEMPLE : MERCENAIRES ET FACTIONS

Par exemple, les Hommes de Main du Soleil Noir d'une armée de l'Empire Galactique sont alliés aux autres unités de l'armée mais n'appartiennent pas à la faction Empire Galactique. Ces Hommes de Main du Soleil Noir doivent utiliser des pions Ordre de l'Empire Galactique.

AFFILIATIONS

Chaque unité de mercenaires possède une affiliation : il s'agit de sa véritable faction ou équivalent. Les affiliations représentent des organisations criminelles, des syndicats, des guildes, des gangs, voire un chasseur de primes solitaire ne cherchant qu'un gain personnel. L'affiliation d'une unité est représentée par une

icône dans le coin supérieur gauche de sa carte Unité, là où la faction d'une unité est normalement indiquée.

Une unité appartenant à une affiliation ne peut recevoir d'ordres que d'une unité alliée ayant la même affiliation.

ICÔNES D'AFFILIATION

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

-  Soleil Noir
-  Syndicat Pyke
-  Pillards
-  Scélérats
-  Fidèles de Maul
-  Ewoks

FORCES ARMÉES

Dans *Star Wars* : Légion, les forces armées représentent des groupes d'unités qui combattent ensemble dans l'univers de *Star Wars*. Ces forces sont constituées de sous-groupes thématiques et peuvent aller d'un groupe hétéroclite de mercenaires à la puissante force d'invasion de l'Empire.

Les forces armées permettent aux joueurs de créer une armée de façon différente. Chaque force armée dispose d'une liste spécifique d'unités que son armée peut inclure, de ses propres prérequis pour des armées standard et en mode Escarmouche, et enfin de ses règles spéciales, qui peuvent affecter la façon dont cette force armée est créée, mise en place et jouée.

ANNEXE D : DESCRIPTION DES CARTES LEGACY

Certaines anciennes cartes Unité, Amélioration et Commandement sont différentes des cartes présentées dans ce livre de règles. Ces cartes fonctionnent de la même façon que leur nouvelle version, mais elles sont présentées différemment, ce qui est expliqué dans cette annexe.

CARTES UNITÉ

Les cartes Unité indiquent les règles spéciales et les statistiques d'une unité. Chaque unité d'une armée dispose de sa propre carte Unité, dont voici un exemple :

CARTE UNITÉ (VÉHICULE)



Nom de l'unité : TL-TT

Faction : Soleil Noir

Coût en points : 55

Barre d'amélioration : 55

Mots-clés de l'unité : ARMURE (Tant que vous défendez, annulez tous les résultats ■.)
VÉHICULE GRIMPANT (Vous êtes considéré comme un Soldat en ce qui concerne les déplacements verticaux.)
GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ (Tant que vous escaladez, ne lancez pas de dés de défense ou ne subissez pas de blessures.)

Nom de l'arme : GRIFFES AGRIPPANTES, FUSIL BLASTER A-300

Portée de l'arme : IMPACT 1

Mots-clés de l'arme : 1, 3

Rang de l'unité : 1

Nombre de figurines : 1

Dé de défense : 1

Type de l'unité : VÉHICULE

Seuil de blessure : 6

Résistance : 4

Fenêtre d'adrénaline : 1

Vitesse : 1

Dés de l'arme : 1

CARTE UNITÉ (SOLDAT)



- Nom** : nom de l'unité.
- Sous-titre** : sous-titre de l'unité, si elle en possède. Certaines règles peuvent renvoyer au sous-titre d'une unité.
- Faction** : faction de l'unité. Pour plus d'informations sur les factions, rendez-vous en page 16.
- Rang** : rang de l'unité. Pour plus d'informations sur les rangs, rendez-vous en page 16.
- Coût en points** : coût de l'unité. Les points sont utilisés pendant la création d'armée. Pour plus d'informations sur la création d'armée, rendez-vous en page 16.
- Nombre de figurines** : nombre de figurines de l'unité.
- Type de l'unité** : type de l'unité. Pour plus d'informations sur les types d'unités, rendez-vous en page 39.
- Barre d'amélioration** : types d'améliorations disponibles pour l'unité.
- Mots-clés** : mots-clés de l'unité. Ils ajoutent à l'unité des règles spéciales et des capacités. Chacun est détaillé dans la section « Glossaire des mots-clés » en page 45.
- Seuil de blessure** : seuil de blessure de l'unité. Il s'agit du nombre maximal de pions Blessure que chaque figurine de l'unité peut posséder avant d'être vaincue.
- Courage** : valeur de courage de l'unité. Pour plus d'informations sur la suppression et le courage, rendez-vous en page 15.
- Vitesse** : vitesse de l'unité. Il s'agit des gabarits de déplacement que l'unité peut utiliser lors de ses déplacements.
- Armes** : armes de l'unité. Pour plus d'informations sur les armes, les attaques et les réserves de dés, rendez-vous en page 31.
- Défense** : type de dé de défense que l'unité lance quand elle est attaquée. Pour plus d'informations sur les dés de défense, rendez-vous en page 34.
- Fenêtre d'adrénaline** : fenêtre d'adrénaline de l'unité. Pour plus d'informations sur l'adrénaline, rendez-vous en pages 33 et 34.

16. **Mot-clé Mercenaire** : les cartes Unité Legacy des mercenaires n'utilisent pas le mot-clé **Mercenaire**. Considérez les cartes affichant une icône de faction à côté de leur icône d'affiliation comme étant dotées du mot-clé **Mercenaire** pour cette faction.

CARTES AMÉLIORATION

Les cartes Amélioration peuvent être ajoutées aux unités, auxquelles elles octroient de nouvelles règles et/ou figurines. En voici des exemples :



- Titre de la carte** : intitulé de l'amélioration.
- Type d'amélioration** : type de l'amélioration.
- Restriction** : restrictions devant être respectées pour que l'unité puisse s'équiper de l'amélioration.

4. **Épuiser/incliner** : certaines cartes Amélioration nécessitent que la carte soit épuisée ou inclinée. Pour plus d'informations sur les cartes à épuiser et incliner, rendez-vous en page 17.
5. **Effet** : effet de l'amélioration.
6. **Coût en points** : coût de l'amélioration.
7. **Seuil de blessure** : seuil de blessure de toute figurine supplémentaire ajoutée à l'unité grâce à l'amélioration. Ces figurines ont parfois un seuil de blessure différent de celui de l'unité.
8. **Arme** : certaines cartes Amélioration permettent à l'unité qu'elles équipent d'utiliser de nouvelles armes. La carte indique la portée à laquelle ces armes peuvent attaquer, et quels dés cette arme ajoute à la réserve de dés lors d'attaques. Pour plus d'informations sur les armes, les attaques et les réserves de dés, rendez-vous en page 31.
9. **Fenêtre d'adrénaline** : il arrive que des améliorations disposent d'une fenêtre d'adrénaline. Cette dernière n'est utilisée que dans certaines situations et n'affecte pas l'unité équipée de l'amélioration. Pour plus d'informations sur les fenêtres d'adrénaline, rendez-vous en page 33.

CARTES COMMANDEMENT

Les cartes Commandement constituent la main de Commandement d'un joueur et servent, au cours de la Phase de Commandement, à déterminer la priorité entre les joueurs, à donner des ordres à des unités et à octroyer de puissants effets de jeu.



1. **Titre de la carte** : intitulé de la carte Commandement.
2. **Points lumineux** : nombre de points lumineux de la carte Commandement. Ils servent lors de la création d'armée et pour déterminer la priorité entre les joueurs.
3. **Restriction** : certaines cartes Commandement sont réservées à un certain Commandant, ou à une faction, unité ou force armée particulière, indiqués ici.
4. **Ordres** : unités auxquelles le Commandant nommé peut donner des ordres avec cette carte.
5. **Effet** : effet de la carte Commandement.
6. **Arme** : certaines cartes Commandement permettent à des figurines d'utiliser une arme de la carte Commandement.

ANNEXE E : TIMING

MISE EN PLACE

La préparation et l'installation d'une partie de *Star Wars : Légion* sont appelées « mise en place » et contiennent les étapes suivantes :

1. Créer son armée, sa main de Commandement et son paquet Bataille
2. Installer le champ de bataille et rassembler le matériel
3. Définir le terrain
4. Placer le terrain
5. Déterminer le joueur bleu
6. Préparer la mission
7. Résoudre les effets de mise en place
8. Se déployer sur les positions préparées

PHASES D'UN ROUND

Chacun des cinq rounds d'une partie de *Star Wars : Légion* est divisé en les trois phases suivantes :

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

ÉTAPES DE LA PHASE DE COMMANDEMENT

1. Sélectionner et jouer des cartes Commandement
2. Résoudre les cartes Commandement
3. Déterminer la priorité
4. Nommer des Commandants et donner des ordres
5. Constituer la réserve d'ordres
6. Constituer la réserve Passer

RÉSOLUTION DES EFFETS DES CARTES COMMANDEMENT

1. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent lorsque la carte Commandement est révélée, en commençant par le joueur bleu.
2. Effets des cartes Commandement qui n'indiquent pas de timing spécifique, en commençant par le joueur bleu.
3. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent lorsqu'une unité donne des ordres, en commençant par le joueur ayant la priorité.
4. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent au début de la Phase d'Activation, en commençant par le joueur ayant la priorité.
5. Effets des cartes Commandement qui se déclenchent pendant la Phase d'Activation, en commençant par le joueur ayant la priorité.

ÉTAPES DE LA PHASE D'ACTIVATION

1. Résoudre les capacités ou effets du début de la Phase d'Activation
2. Choisir une unité à activer ou passer
3. Activer une unité
 - Résoudre les capacités ou effets du début de l'activation d'une unité
 - Se rallier
 - Effectuer des actions
 - Résoudre les capacités ou effets de la fin de l'activation d'une unité
4. Placer le pion Ordre
5. Résoudre les capacités ou effets de la fin de la Phase d'Activation

ÉTAPES DE L'ACTIVATION D'UNE UNITÉ

1. Résoudre les capacités ou effets du début de l'activation d'une unité
2. Se rallier
3. Effectuer des actions
4. Résoudre les capacités ou effets de la fin de l'activation d'une unité
5. Placer le pion Ordre

ÉTAPES D'UNE ATTAQUE

1. Déclarer le défenseur
2. Constituer 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 couverts
 - a. Déterminer le nombre de figurines protégées
 - b. Déterminer le couvert
 - c. Lancer la réserve 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

ÉTAPES DE LA PHASE FINALE

1. Résoudre les capacités et effets de début de Phase Finale
2. Marquer des PV
3. Défausser les cartes 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 pion Round

GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS MOTS-CLÉS D'UNITÉ

ACCOMPLIR LA MISSION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la mise en place, pour chaque unité dotée du mot-clé **Accomplir la Mission**, placez un pion Mission prioritaire allié sur le champ de bataille, en territoire contesté.

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Accomplir la Mission** se trouve à **1** d'un ou plusieurs pions Mission prioritaire alliés, cette unité gagne **1** : **1**. Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Accomplir la Mission** attaque une unité ennemie à **1** d'un ou plusieurs pions Mission prioritaire alliés, la réserve d'attaque de l'unité attaquante gagne le mot-clé **Critique 2**.

AGILE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Agile** a défendu contre une attaque, si elle a dépensé au moins un pion 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 dotée du mot-clé **Aguerrri** a effectué **au cours de son activation** une action Se déplacer, elle peut effectuer une action Attaquer gratuite. Pendant cette action Attaquer, elle ne peut ajouter que des armes à distance aux réserves d'attaques.

AIDE : AFFILIATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Aide** est censée gagner un pion Viser, Esquive ou Adrenaline, une autre unité alliée de l'affiliation ou du type spécifié à **2** et en LdV peut gagner ce pion à la place. Dans ce cas, l'unité dotée du mot-clé **Aide** gagne un pion Suppression.

ALÉAS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Avant la partie, lors de la constitution de la main de Commandement, pour chaque unité dotée du mot-clé **Aléas X** de son armée, le joueur concerné met de côté jusqu'à X cartes Commandement supplémentaires face cachée, qui sont alors considérées comme étant des cartes Aléa. X est égal au total des valeurs d'**Aléas X** de toutes ses unités. Ces cartes peuvent afficher n'importe quel nombre de points lumineux, mais toutes les autres règles s'appliquant à la constitution d'une main de Commandement doivent être respectées. Les cartes Aléa mises de côté ne sont pas considérées comme appartenant à la main de Commandement d'un joueur et ne sont pas montrées à l'adversaire. Un joueur peut regarder ses cartes Aléa mises de côté à tout moment.

Après qu'un joueur a révélé une carte Commandement, avant que tout autre effet soit résolu, il peut la défausser pour révéler, à la place, une carte Aléa mise de côté affichant le même nombre de points lumineux. La carte Aléa révélée est alors considérée comme la carte Commandement sélectionnée et révélée pour ce tour. Si les deux joueurs possèdent des cartes Aléa mises de côté, le joueur bleu doit décider le premier s'il révèle ou non une carte Aléa.

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

ALLIÉS DE CIRCONSTANCE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Les unités dotées du mot-clé **Allié de Circonstance** peuvent donner des ordres à des unités de mercenaires alliées de n'importe quelle affiliation. De plus, lors de la création d'armée, les joueurs peuvent inclure une unité de mercenaires supplémentaire dans leur armée sans prendre en compte son rang si au moins une unité dotée du mot-clé **Alliés de Circonstance** est présente. Ils ne peuvent cependant pas inclure plus d'unités d'un rang particulier que ce qui est normalement autorisé.

ALOURDISSEMENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Alourdissement** possède un pion Objectif revendiqué, elle ne peut pas utiliser le mot-clé **Saut**.

ALTER EGO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Certaines unités sont de fidèles compagnons ou des sbires soumis, et ne se séparent jamais d'une autre unité. Une telle unité sera dotée du mot-clé **Alter Ego** et la figurine qui la représente sera toujours ajoutée à une autre unité. Cette figurine est un alter ego et possède une carte Alter Ego. L'unité combinée possède le rang, le type d'unité, la couleur de dé de défense, la valeur de courage, la fenêtre de conversion d'adrénaline et la vitesse indiquées sur la carte Unité.

- Il peut arriver qu'une carte Alter Ego soit d'un type d'unité différent uniquement pour s'équiper de cartes Amélioration.
- Le Chef d'une unité combinée peut se voir attribuer des blessures s'il s'agit de la seule figurine non-alter ego de l'unité.
- Lorsqu'un pion Blessure est censé être attribué à une figurine non-alter ego d'une unité combinée, le joueur contrôlant cette unité peut attribuer ce pion Blessure à une figurine alter ego non vaincue à la place. Ce pion Blessure doit être attribué à une figurine alter ego s'il était censé vaincre la dernière figurine non-alter ego de l'unité.
- Les cartes Amélioration sans armes dont une figurine alter ego est équipée peuvent être utilisées par le reste de l'unité, sauf si la figurine alter ego est vaincue.
- Les cartes Amélioration comprenant des armes ne peuvent être utilisées que par la figurine qui en est équipée.

- Les figurines non-alter ego de l'unité utilisent le seuil de blessure de leur carte Unité ou Amélioration, tandis que les figurines alter ego utilisent le seuil de blessure de la carte Alter Ego.
- L'unité combinée est dotée des mots-clés de la carte Unité et de la carte Alter Ego.
- Les figurines de l'unité combinée ne peuvent utiliser que les armes qui se trouvent sur leurs cartes respectives. Si une unité combinée gagne une arme grâce à une carte Commandement, seule la figurine non-alter ego peut l'utiliser.
- Si la figurine alter ego est vaincue, l'unité perd tout mot-clé, capacité ou effet de la carte Alter Ego.

ARMURE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une séquence d'attaque, si l'unité en défense est dotée du mot-clé **Armure**, le joueur qui la contrôle peut annuler tous les résultats **✖** du jet 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 » d'une séquence d'attaque, si l'unité en défense est dotée du mot-clé **Armure X**, le défenseur peut annuler jusqu'à X résultats **✖** en retirant ces dés de la réserve d'attaque.

ARSENAL X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lors du choix des armes pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », chaque figurine de l'unité dotée du mot-clé **Arsenal X** peut ajouter X armes à des réserves d'attaque. Chaque arme ou combinaison d'armes peut constituer une nouvelle réserve d'attaque, mais chaque arme ne peut être ajoutée qu'à une réserve d'attaque.

ASCENSION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Ascension** grimpe, elle peut se déplacer d'une distance verticale de hauteur 2 maximum.

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Ascension** effectue un déplacement, elle ne réduit pas sa vitesse maximale lorsqu'elle entre dans un terrain difficile, en sort ou le traverse.

ASSISTANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé **Assistance X** peut choisir jusqu'à X unités alliées à **☺** : elles gagnent un pion Adrénaline chacune.

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

Pendant la création d'armée, une unité dotée du mot-clé **Associé** ne compte pas dans le nombre maximal d'unités de son rang pouvant être incluses si une unité portant le nom spécifié est incluse dans la même armée.

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

Au début de la Phase d'Activation, si une unité dotée du mot-clé Autonome ne possède pas de pion Ordre, cette unité peut gagner X pions spécifiés ou effectuer l'action spécifiée en tant qu'action gratuite.

ATTAQUE IMPÉTUEUSE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

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

BARRAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Barrage** peut effectuer deux actions Attaquer au lieu d'une si elle n'utilise pas le mot-clé **Arsenal** au cours de son activation.

BLESSURE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

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

BLOCAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Blocage** défend, si elle dépense un ou plusieurs pions Esquive au cours de l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle gagne  : .

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 attribués individuellement à des figurines. Si une unité gagne le mot-clé **Bouclier X**, elle gagne X pions Bouclier. De même, si une unité perd le mot-clé **Bouclier X**, elle perd X pions Bouclier.

Les pions Bouclier sont recto verso : un côté actif et un côté inactif. Ils entrent toujours en jeu côté actif visible, sur le champ de bataille et à côté de l'unité à laquelle ils appartiennent. Lorsqu'une unité retourne un pion Bouclier actif, ce pion devient inactif. Lorsqu'une unité retourne un pion inactif, ce dernier redevient actif.

Tant qu'elle défend contre une attaque à distance, pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque », une unité en défense peut retourner n'importe quel nombre de ses pions Bouclier actifs sur leur côté inactif afin d'annuler un résultat  ou  par pion Bouclier ainsi retourné.

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 pions indiqués sur la carte où figure le mot-clé **Cache**. L'unité peut dépenser ces pions.

CALCUL DE PROBABILITÉS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'action de carte, une unité dotée du mot-clé **Calcul de Probabilités** peut choisir une unité de soldats alliée à  et en LdV : cette dernière gagne un pion Viser, un pion Esquive et un pion Suppression.

CHARGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Charge** a effectué, **au cours de son activation**, une action Se déplacer qui l'amène au contact d'une figurine ennemie afin d'attaquer au corps-à-corps, cette unité peut effectuer une action Attaquer gratuite contre cette unité en n'utilisant que des armes de corps-à-corps.

CHASSEUR DE JEDI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Chasseur de Jedi** attaque une unité dont la barre d'amélioration affiche une icône d'amélioration , elle gagne  : .

CIBLAGE AVANCÉ : TYPE D'UNITÉ X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Ciblage Avancé X** effectue une attaque contre une unité ennemie du type spécifié, pendant l'étape « Constituer la réserve d'attaque », elle peut gagner X pions Viser. Une unité qui utilise le mot-clé **Ciblage Avancé X** ne peut constituer qu'une réserve d'attaque et saute l'étape « Déclarer un défenseur supplémentaire » de la séquence d'attaque.

CIBLE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Cible X** a reçu un ordre, elle gagne X pions Viser.

COMMANDANT DES OPÉRATIONS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la création d'armée, une armée incluant une unité dotée du mot-clé **Commandant des Opérations** peut ignorer le nombre minimal de rangs  autorisés. Si l'armée d'un joueur ne contient pas d'unité  pendant la mise en place, mais qu'elle contient une unité dotée du mot-clé **Commandant des Opérations**, cette unité gagne un pion Commandant. Lorsqu'un joueur révèle une carte Commandement non spécifique à  ou , il peut nommer une unité alliée dotée du mot-clé **Commandant des Opérations** comme Commandant, lui permettant ainsi de donner des ordres. Une unité dotée du mot-clé **Commandant des Opérations** n'est pas un  et n'est considérée comme tel que pour donner des ordres avec une carte Commandement au cours de la Phase de Commandement.

De plus, si une unité alliée se trouve à  de l'unité possédant le pion Commandement et que les deux unités appartiennent à la même faction ou affiliation, cette unité alliée peut considérer sa valeur de courage comme 2 lorsqu'elle vérifie si elle est paniquée.

CONSEILS : TYPE D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité utilise l'action de carte **Conseils**, choisissez une autre unité alliée du type spécifié et située à . L'unité choisie effectue une action gratuite autre qu'Attaquer.

CONTRAINTÉ : RANG/TYPE D'UNITÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une autre unité de soldats correspondant au rang ou type indiqué située à  d'une unité alliée dotée du mot-clé **Contrainte** a effectué son étape « Se rallier », si elle est démoralisée mais pas paniquée, au début de son étape « Effectuer des actions », elle peut gagner un pion **Suppression** pour effectuer une action **Se déplacer** gratuite.

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

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Coordination** a reçu un ordre, elle peut donner un ordre à une unité alliée à  qui porte le nom ou est du type spécifié. Une unité pour laquelle sont spécifiés plusieurs noms ou types d'unités ne peut donner un ordre qu'à une seule de ces unités en utilisant le mot-clé **Coordination**. Si une unité déjà dotée du mot-clé **Coordination** gagne ce mot-clé une seconde fois, cette unité peut choisir à quelles cibles elle donne un ordre parmi les unités spécifiées sur les deux mots-clés : elle ne donne pas deux ordres.

COUP DE CHANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Coup de Chance X** défend contre une attaque, elle peut relancer jusqu'à X de ses dés de défense au cours de l'étape « Relancer les dés de défense ». Tous les dés relancés grâce au mot-clé **Coup de Chance X** doivent l'être en même temps, et chaque dé ne peut pas être relancé plus d'une fois.

COUVERT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Couvert X** qui défend contre une attaque comportant au moins une arme à distance améliore, pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », la valeur numérique de son couvert d'un nombre égal à X.

DÉFAUT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Défaut** est associée à une carte **Défaut** qui doit être ajoutée à la main de Commandement d'un adversaire pendant la mise en place. L'unité à laquelle appartient la carte **Défaut** est indiquée dans le coin supérieur droit de la carte **Défaut**. Un adversaire peut jouer une carte **Défaut** de sa main de Commandement lorsque la règle indiquée sur la carte **Défaut** l'y autorise. Si les deux joueurs possèdent une carte **Défaut** dans leur main de Commandement, au début de chaque phase, le joueur ayant la priorité doit d'abord décider s'il joue une carte **Défaut**. Si aucun joueur n'a la priorité, c'est le joueur

bleu qui décide le premier. Toute carte **Défaut** jouée est défaussée au début de la Phase Finale : son effet prend alors fin.

Les cartes **Défaut** ne sont pas des cartes **Commandement** et ne sont pas affectées par les règles qui affectent les cartes **Commandement**.

DÉFENSE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Défense X** a reçu un ordre, elle gagne X pions **Esquive**.

DÉFLEXION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Déflexion** défend contre une attaque à distance ou utilise le mot-clé **Gardien X**, sa fenêtre de conversion d'adrénaline gagne  : . De plus, pendant l'étape « Convertir les adrénalines de défense », avant de convertir les résultats , l'attaquant subit une blessure si le joueur a obtenu au moins un résultat  dans son jet de défense. **Quand une unité ayant le mot-clé Déflexion utilise le mot-clé Gardien X, avant de convertir des adrénalines de défense avec le mot-clé Maîtrise du Soresu, l'attaquant subit une blessure si au moins un des dés lancés par le mot-clé Gardien X a produit au moins un résultat .**

Si le mot-clé **Déflexion** permet de vaincre l'unité attaquante, l'attaque continue et le défenseur peut toujours subir des blessures.

Tant qu'une unité défend ou utilise le mot-clé **Gardien X** contre une attaque dont la réserve d'attaque contient uniquement des armes dotées du mot-clé **Haute Vitesse**, le mot-clé **Déflexion** n'a pas d'effet.

DÉMORALISER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Démoraliser X** a effectué son étape « Se rallier », ajoutez jusqu'à X pions **Suppression** à des unités ennemies à .

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

Pendant la création d'armée, une unité dotée du mot-clé **Détachement** ne compte pas dans le nombre maximal d'unités de son rang pouvant être incluses. Une unité dotée du mot-clé **Détachement** ne peut être incluse dans l'armée d'un joueur que si une autre unité qui porte le nom ou est du type spécifié, et qui n'est pas dotée du mot-clé **Détachement**, est également incluse dans cette armée. Chaque unité dotée du mot-clé **Détachement** doit être associée à sa propre unité spécifiée. De plus, pendant l'étape « Se déployer sur les positions préparées », une unité dotée du mot-clé **Détachement** gagne le mot-clé **Infiltration** ou **Position Préparée** jusqu'à la fin de la partie si l'unité spécifiée correspondante est dotée de ce mot-clé.

*Par exemple, une joueuse souhaite ajouter un Soldat avec Mortier DF-90 à son armée. Comme le Soldat avec Mortier DF-90 est doté du mot-clé **Détachement** : **Shoretroopers**, la joueuse doit ajouter une unité de **Shoretroopers** à son armée avant d'ajouter le Soldat*

avec Mortier DF-90. La joueuse s'exécute, son armée contient donc désormais une unité de Shoretroopers et une unité de Soldat avec Mortier DF-90. La joueuse souhaite ensuite ajouter une seconde unité de Soldat avec Mortier DF-90 à son armée : elle doit donc d'abord sélectionner une seconde unité de Shoretroopers à inclure dans son armée.

DISCIPLINÉ X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Discipliné X** a reçu un ordre, elle peut retirer jusqu'à X pions Suppression.

DISCRET (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Discret** possède au moins un pion Suppression, lorsqu'une unité ennemie effectue une attaque, elle doit cibler une autre unité, si possible. Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Discret** se rallie, elle peut choisir de ne pas retirer un nombre de pions Suppression de son choix, 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 LdV. Jusqu'à la fin du round, lorsque l'unité ennemie choisie effectue une attaque, elle doit attaquer l'unité qui a utilisé **Distraire**, si possible.

Tant que l'unité ennemie choisie attaque l'unité dotée du mot-clé **Distraire**, chaque figurine de l'unité ennemie doit choisir une arme éligible afin de l'ajouter à une réserve d'attaque. L'unité ennemie peut déclarer des défenseurs supplémentaires et constituer des réserves de dés supplémentaires uniquement si, après avoir constitué une réserve de dés avec des armes éligibles, il reste des armes que des figurines de l'unité peuvent utiliser et qui n'étaient pas éligibles pour contribuer à la première réserve d'attaque.

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

DUELLISTE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Duelliste** effectue une attaque au corps-à-corps, si elle dépense un ou plusieurs pions Viser pendant l'étape « Relancer les dés d'attaque », la réserve d'attaque gagne le mot-clé d'arme **Perforant 1**. Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Duelliste** défend contre une attaque au corps-à-corps, si elle dépense au moins un pion Esquive pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », elle gagne le mot-clé **Immunité : perforant**.

L'unité dotée du mot-clé **Duelliste** bénéficie de ces effets en plus des effets normaux déclenchés en utilisant des pions Viser et Esquive.

ÉCLAIREUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité non déployée dotée du mot-clé **Éclaireur X** s'active, au début de l'étape « Effectuer des actions », elle peut se déployer en effectuant une action Se déplacer à vitesse X

gratuite, en ignorant le terrain difficile. Une unité peut effectuer ce déplacement quelle que soit sa vitesse maximale.

Le mot-clé **Éclaireur X** peut se cumuler, mais pas au-dessus de 3. Si une unité est censée être dotée d'**Éclaireur X** au-dessus de 3, elle est dotée d'**Éclaireur 3** à la place.

ENRAGÉ X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Enragé X** possède un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à X, cette unité gagne le mot-clé **Charge**. De plus, elle considère sa valeur de courage comme « - » et perd tout pion Suppression qu'elle possède. Si une unité dotée du mot-clé **Enragé X** possède un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à X, mais qu'elle retire des pions Blessure grâce à un effet et se retrouve avec moins de pions Blessure que X, elle ne bénéficie plus du mot-clé **Enragé X** jusqu'à ce qu'elle ait de nouveau un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à X.

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

Pendant la création d'armée, si un joueur inclut une unité dotée du mot-clé **Entourage**, une unité spécifiée par le mot-clé **Entourage** ne compte pas dans le nombre maximal d'unités de son rang pouvant être incluses. Un joueur peut donc inclure plus d'unités d'un rang spécifique qu'autorisé par les prérequis de rang.

Lors de la Phase de Commandement, pendant l'étape « Nommer des Commandants et donner des ordres », une unité dotée du mot-clé **Entourage** peut donner un ordre à une unité alliée à  portant le nom spécifié par le mot-clé **Entourage**.

De plus, l'unité spécifiée par le mot-clé **Entourage** ignore le prérequis de rang  pour prêter main-forte à l'unité dotée du mot-clé **Entourage**.

*Par exemple, le Directeur Orson Krennic est doté du mot-clé **Entourage : Death Troopers**. Si une armée inclut le Directeur Orson Krennic, 1 unité de Death Troopers de la même armée ne compte pas dans le nombre maximal d'unités du rang forces spéciales autorisé dans l'armée, ce qui permet au joueur d'inclure jusqu'à trois autres unités de forces spéciales en plus des Death Troopers. Lors de la Phase de Commandement, le Directeur Orson Krennic peut donner un ordre à une unité de Death Troopers à .*

ÉQUIPE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la création d'armée, si un joueur inclut une unité dotée du mot-clé **Équipe**, cette unité doit s'équiper des améliorations spécifiées après le mot-clé.

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

Une unité dotée du mot-clé **Équipe avec Arme Lourde** doit s'équiper d'une carte Amélioration . La figurine ajoutée à l'unité grâce à cette carte Amélioration devient le Chef d'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 alliées appartenant à la même faction ou affiliation que cette unité et qui ne sont pas dotées du mot-clé **Éclaireur**. Chaque unité choisie gagne le mot-clé **Éclaireur X** jusqu'à la fin de la partie, X étant égal à la valeur d'**Éclaireur X** de l'unité dotée du mot-clé **Équipe d'Éclaireurs X**.

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

Au début de la Phase d'Activation, si une unité dotée du mot-clé **Escorte** se trouve à **☉** d'une autre unité ou type d'unité allié(e) spécifié(e) par le mot-clé **Escorte**, elle gagne soit un pion Viser, soit un pion Esquive.

De plus, une unité dotée du mot-clé **Escorte** ignore le prérequis de rang **▲** pour prêter main-forte à l'unité spécifiée.

EXEMPLAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elle attaque ou défend, si une unité alliée se trouve à **☉** et en LdV d'une ou plusieurs unités alliées dotées du mot-clé **Exemplaire** et qui appartiennent à la même faction ou affiliation que l'unité attaquante ou en défense, cette unité attaquante ou en défense peut dépenser un pion Viser, Esquive ou Adrenaline appartenant à une de ces unités dotées du mot-clé **Exemplaire** comme si cette unité attaquante ou en défense possédait le pion.

FIABLE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de la Phase d'Activation, une unité dotée du 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, l'unité place X pions Fumée intégralement à **☉** et en LdV de son Chef d'unité.

Les pions Fumée ne peuvent pas chevaucher les pions Objectif, Avantage et Charge, ni les autres pions Fumée, et ils doivent être placés sur une surface plane.

PIONS FUMÉE

Les unités de soldats dont le Chef se trouve à **☉** d'un pion Fumée améliorent de 1 la valeur numérique de leur couvert au cours de l'étape « Déterminer le couvert ». Tant qu'une unité de soldats attaque, si le Chef de l'unité attaquante se trouve à **☉** d'un pion Fumée, l'unité en défense améliore de 1 la valeur numérique de son couvert. Les effets qui améliorent le couvert d'une unité peuvent se cumuler. Une unité ne peut pas être affectée par un même pion Fumée plus d'une fois. Les pions Fumée sont retirés pendant l'étape « Retirer les pions » de la Phase Finale.

Par exemple, une unité de soldats dont le Chef d'unité se trouve à **☉** de 2 pions Fumée améliore de 2 la valeur numérique de son couvert.

GARDIEN X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité de soldats alliée à **☉** et en ligne de vue d'une unité dotée du mot-clé **Gardien X** défend contre une attaque à distance, elle peut annuler jusqu'à X résultats **✖** au cours de l'étape « Modifier les dés d'attaque » de la séquence d'attaque. Pour chaque **✖** annulé de cette manière, l'unité dotée du mot-clé **Gardien X** lance un dé de défense correspondant à celui de sa carte Unité. Après avoir converti des résultats Adrenaline de défense **♣** en fonction de sa fenêtre d'adrénaline ou grâce à des pions Adrenaline, l'unité dotée du mot-clé **Gardien X** subit une blessure pour chaque résultat vierge. Une unité en défense sur laquelle le mot-clé **Gardien X** est utilisé gagne un pion Suppression normalement.

Une unité ne peut pas utiliser **Gardien X** si l'unité en défense est également dotée du mot-clé **Gardien X**. Si plusieurs unités alliées peuvent utiliser le mot-clé **Gardien X** au cours d'une attaque, le joueur qui contrôle ces unités déclare quelle unité utilise le mot-clé **Gardien X** et résout sa capacité avant de choisir s'il déclare qu'une autre unité utilise le mot-clé **Gardien X**.

Une unité ne peut pas utiliser **Gardien X** si elle possède un nombre de pions Suppression supérieur ou égal à sa valeur de courage.

Le mot-clé **Perforant X** peut être utilisé pour annuler des résultats **▼** sur des dés de défense lancés par une unité utilisant **Gardien X** ; considérez les résultats **▼** annulés comme des résultats vierges. Après une telle utilisation du mot-clé **Perforant X**, toute valeur de **Perforant X** non utilisée peut toujours être utilisée pour annuler des résultats **▼** obtenus par l'unité en défense.

De plus, une unité dotée du mot-clé **Gardien X** ne peut pas se faire prêter main-forte et ignore le prérequis de rang **▲** pour prêter main-forte.

GÉNÉRATEUR X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Phase Finale, une unité dotée du mot-clé **Générateur X** peut retourner jusqu'à X pions Bouclier inactifs afin d'afficher leur côté actif.

GRIMPEUR EXPÉRIMENTÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Grimpeur Expérimenté** grimpe, elle peut parcourir une distance verticale allant jusqu'à 2 de hauteur.

IA : ACTION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de l'étape « Effectuer des actions » d'une unité dotée du mot-clé **IA**, si elle se trouve sur le champ de bataille, ne possède pas de pion Ordre face visible et n'est pas à **☉** d'une unité **♠** alliée, elle doit effectuer une des actions spéci-

fiées comme première action de cette activation. Les actions gratuites ne permettent pas de remplir les prérequis du mot-clé IA. Si une unité ne peut effectuer aucune des actions spécifiées comme première action, elle peut effectuer d'autres actions normalement.

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

Une réserve d'attaque attribuée à une unité dotée du mot-clé **Immunité : armes portée 1** ne peut pas contenir d'armes ayant une portée maximale de 1.

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

Les unités ennemies ne peuvent pas être placées au contact du socle d'une unité dotée du mot-clé **Immunité : corps-à-corps**.

IMMUNITÉ : DÉFLAGRATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Immunité : déflagration** défend, les effets du mot-clé **Déflagration** sont ignorés.

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

Une unité dotée du mot-clé **Immunité : effets ennemis** ignore tous les effets des cartes ennemies et ne peut pas être ciblée par les effets des cartes ennemies.

IMMUNITÉ : PERFORANT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Immunité : perforant** défend, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé d'arme **Perforant X** pour annuler des résultats ▼ des dés de défense pendant l'étape « Modifier les dés de défense ».

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Immunité : perforant** utilise le mot-clé **Gardien X**, l'unité attaquante ne peut pas utiliser le mot-clé **Perforant X** pour annuler des résultats ▼ obtenus sur les dés de défense lancés par cette unité pour le mot-clé **Gardien X**.

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

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Immunité : perforant au corps-à-corps** défend contre une attaque au corps-à-corps, l'attaquant ne peut pas utiliser le mot-clé d'arme **Perforant X** pour annuler des résultats ▼ des dés de défense pendant l'étape « Modifier les dés de défense ».

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Immunité : perforant au corps-à-corps** utilise le mot-clé **Gardien X** au cours d'une attaque

au corps-à-corps, l'unité attaquante ne peut pas utiliser le mot-clé **Perforant X** pour annuler des résultats ▼ obtenus sur les dés de défense lancés par cette unité pour le mot-clé **Gardien X**.

IMPITOYABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une autre unité de soldats ▲ alliée à ② et en LdV qui possède 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 au cours de son activation une action Se Déplacer, elle peut effectuer une action Attaquer gratuite.

INARRÊTABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Inarrêtable** est éligible pour s'activer pendant la Phase d'Activation tant qu'elle possède au maximum 1 pion Ordre. Cette unité ne peut jamais posséder plus d'un pion Ordre face visible. Tant que cette unité n'est pas vaincue, lors de la constitution de sa réserve d'ordres, le joueur qui la contrôle ajoute à sa réserve d'ordres un pion Ordre supplémentaire correspondant au rang de cette unité.

INCOGNITO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Incognito** ne peut pas être attaquée par des unités ennemies se trouvant au-delà de 1 de cette dernière. De plus, elle ne peut pas contester d'objectifs, ni prêter main-forte.

Si une unité dotée du mot-clé **Incognito** effectue une attaque ou défend contre une attaque, elle perd toutes les règles spéciales du mot-clé **Incognito** jusqu'à la fin 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 du mot-clé **Incognito** jusqu'à la fin de la partie.

INDIFFÉRENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Indifférent** ne peut pas bénéficier d'un couvert, et les figurines de cette unité ne peuvent être ni réparées ni restaurées.

INDOMPTABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Indomptable** effectue son étape « Se rallier », elle lance des dés de défense rouges à la place 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 son Chef d'unité intégralement en territoire allié. Ensuite, les autres figurines de cette unité sont placées en cohésion avec leur Chef d'unité et intégralement en territoire allié. Les figurines ne peuvent pas chevaucher le terrain infranchissable lorsqu'elles sont placées en utilisant le mot-clé **Infiltration**.

INFLUENCE DIVINE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elles sont à ① d'un C-3PO allié, les unités de soldats alliées gagnent le mot-clé **Gardien 2 : C-3PO**. Tant qu'elles utilisent **Gardien**, elles peuvent annuler les résultats ✖ comme s'il s'agissait de résultats ✖.

INSENSIBLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Insensible** défend, pendant l'étape « Lancer les dés de défense », elle lance un nombre de dés de défense supplémentaires égal à la valeur totale de **Perforant X** des armes de la réserve d'attaque.

Si une unité dotée du mot-clé **Insensible** est également dotée du mot-clé **Immunité : perforant**, elle ne lance pas de dés de défense supplémentaires pour le mot-clé **Insensible** lorsqu'elle défend contre une attaque utilisant le mot-clé **Perforant X**.

INSPIRATION X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de l'activation d'une unité dotée du mot-clé **Inspiration X**, retirez au total jusqu'à X pions Suppression d'autres unités alliées à ②.

INSTINCT DE SURVIE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsque vous vérifiez si une unité dotée du mot-clé **Instinct de Survie** panique, cette unité ne peut pas utiliser la valeur de courage des unités n'appartenant pas à la même affiliation.

INTERROGATOIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Phase de Commandement, si un joueur révèle une carte Commandement qui appartient à une unité se trouvant à ① d'une ou plusieurs unités ennemies dotées du mot-clé **Interrogatoire** et que les joueurs sont à égalité pour la priorité, considérez cette carte Commandement comme affichant un point lumineux supplémentaire.

INTRÉPIDE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Intrépide** a effectué son étape « Se rallier », si elle est démoralisée mais pas paniquée, au début de son étape « Effectuer des actions », elle peut gagner un pion Suppression afin d'effectuer une action Se déplacer gratuite.

Une unité dotée du 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** est censée retirer n'importe quel nombre de ses pions Suppression,

elle peut choisir de ne pas retirer jusqu'à X pions, y compris zéro.

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Intuition du Danger X** défend contre une attaque, elle lance un dé de défense supplémentaire pendant l'étape « Lancer les dés de défense » pour chaque pion Suppression qu'elle possède, jusqu'à X dés supplémentaires.

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

Une unité dotée du mot-clé **Je Fais Aussi Partie de l'Équipe** conteste un pion Objectif si son Chef d'unité se trouve à ① de ce pion, au lieu de ②.

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

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **La Mort Venue du Ciel** attaque, l'unité en défense ne peut pas utiliser un couvert pour annuler les résultats ✖ au cours de l'étape « Appliquer le couvert » si le Chef de l'unité attaquante chevauche un élément de terrain non en zone d'une hauteur supérieure à tout terrain que le Chef de l'unité en défense chevauche.

MAÎTRE CONTEUR (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité effectue l'action de carte **Maître Conteur**, elle choisit jusqu'à X unités alliées à ③, X étant égal au numéro du round en cours. Chaque unité choisie gagne 2 pions Adrénaline.

MAÎTRE DE LA FORCE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de son activation, une unité dotée du mot-clé **Maître de la Force X** peut redresser jusqu'à X de ses 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 Attaquer au cours de son activation. Lorsqu'elle attaque, elle gagne un pion Esquiver une fois que l'attaque est résolue. Lorsqu'elle défend, elle gagne un pion Viser une fois l'attaque résolue.

MAÎTRISE DU DJEM SO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Maîtrise du Djem So** défend contre une attaque au corps-à-corps, pendant l'étape « Comparer les résultats », l'unité attaquante subit une blessure si le jet d'attaque contient un ou plusieurs résultats vierges.

MAÎTRISE DU JAR'KAI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elle effectue une attaque au corps-à-corps, une unité dotée du mot-clé **Maîtrise du Jar'Kai** peut, après avoir converti les adrénalines d'attaque au cours de l'étape « Convertir les adrénalines d'attaque », dépenser n'importe quel nombre de pions Esquive. Pour chaque pion Esquive ainsi dépensé, transformez un résultat vierge en un résultat **✖** ou un résultat **✖** en un résultat **✖**, ou bien dépensez deux pions Esquive pour transformer un résultat vierge en résultat **✖**.

MAÎTRISE DU JUYO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Maîtrise du Juyo** possède un ou plusieurs pions Blessure, elle peut effectuer une action supplémentaire pendant son activation. Une unité dotée du mot-clé **Maîtrise du Juyo** ne peut effectuer que deux actions Se déplacer pendant son activation, actions gratuites incluses.

MAÎTRISE DU MAKASHI (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Maîtrise du Makashi** effectue une attaque au 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 arme de la réserve d'attaque. Dans ce cas, le défenseur ne peut pas utiliser les mots-clés **Immunité : perforant au corps-à-corps**, **Immunité : perforant** et **Insensible** au cours de cette attaque.

MAÎTRISE DU SORESU (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Maîtrise du Soresu** défend contre une attaque à distance, elle peut relancer tous ses dés de défense au cours de l'étape « Relancer les dés de défense ». De plus, lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Maîtrise du Soresu** utilise le mot-clé **Gardien X**, elle peut dépenser un pion Esquive avant de convertir les résultats **✖**. Dans ce cas, elle relance tous ses dés de défense avant de convertir les résultats **✖**. Chaque dé ne peut pas être relancé plus d'une fois grâce à **Maîtrise du Soresu**.

MALIN (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la Phase de Commandement, si un joueur révèle une carte Commandement spécifique aux **♣** ou aux **♠** qui appartient à une unité dotée du mot-clé **Malin** et que les joueurs sont à égalité pour la priorité, considérez cette carte Commandement comme affichant un point lumineux de moins. Si les deux joueurs révèlent une carte Commandement spécifique aux **♣** ou aux **♠** qui appartient à une unité dotée du mot-clé **Malin**, l'égalité pour la priorité demeure.

MANŒUVRE IMPROBABLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts », une unité dotée du mot-clé **Manœuvre Improbable** peut dépenser des pions Esquive pour annuler des résultats **✖**.

MARCHE FORCÉE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Marche Forcée** se déplace, son contrôleur peut lui attribuer un pion Suppression afin d'augmenter de 1 sa vitesse maximale pour ce déplacement, jusqu'à un maximum de 3. Lorsqu'une unité se déplace, appliquez tout effet qui augmente sa vitesse maximale avant d'appliquer les effets qui réduisent la vitesse maximale de cette unité.

*Par exemple, une unité ayant normalement une vitesse maximale de 1, mais qui possède 1 pion Immobilisation, peut utiliser le mot-clé **Marche Forcée** pour effectuer un déplacement d'une vitesse maximale totale de 1. Néanmoins, une unité ayant normalement une vitesse maximale de 1, mais qui possède 2 pions Immobilisation, ne peut pas utiliser le mot-clé **Marche Forcée** pour effectuer un déplacement car sa vitesse maximale sera alors égale à 0.*

MERCENAIRE : FACTION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

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

METTRE À COUVERT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'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** se trouve intégralement en territoire ennemi, elle gagne un pion Mission secrète. Une unité ne peut gagner qu'un seul pion Mission secrète lors de la partie.

Au moment de marquer des PV, si un joueur contrôle une ou plusieurs unités ayant un pion Mission secrète et que ces unités se trouvent intégralement en territoire ennemi, ce joueur peut décider de retirer ces pions Mission secrète. Il marque 1 PV pour chaque pion Mission secrète ainsi retiré.

MOBILITÉ DIFFICILE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant son activation, une unité dotée du mot-clé **Mobilité Difficile** ne peut effectuer qu'une action Se déplacer.

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. Dans ce cas, jusqu'à la fin du round, elle gagne le mot-clé **Couvert 2** et ne peut ni attaquer ni retourner de pions Bouclier actifs.

Pour indiquer qu'une unité de Droïdekas utilise le Mode Roue, un joueur peut remplacer ses figurines de Droïdekas debout par des figurines de Droïdekas en roue, ou placer à côté de l'unité un pion Mode Roue.

Les joueurs ne doivent utiliser les figurines de Droïdekas en roue que lorsque l'unité utilise le mot-clé **Mode Roue** et uniquement jusqu'à la fin du round : les figurines de Droïdekas en roue doivent alors toutes être remplacées par des figurines 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 alliées se trouvant 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 de pions verts sur d'autres unités de soldats clones, et les autres unités de soldats clones ne peuvent pas dépenser les pions verts de cette unité. De plus, cette unité ne peut pas se faire prêter main-forte.

OPÉRATIONS SECRÈTES (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la mise en place, une unité dotée du mot-clé **Opérations Secrètes** peut transformer son rang en  pour tous les effets de jeu et capacités jusqu'à la fin de la partie. Une unité ne peut pas transformer son rang en  s'il n'y a pas d'autres unités  dans l'armée du joueur.

OPÉRATIONNEL X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

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

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

Lors de chaque Phase de Commandement, pendant l'étape « Nommer des Commandants et donner des ordres », une unité dotée du mot-clé **Ordre direct** peut donner un ordre à une unité alliée à  portant le nom ou étant du type spécifié.

PAQUETAGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la création d'armée, lorsqu'un joueur inclut une unité dotée du mot-clé **Paquetage** dans son armée, pour chaque carte Amélioration dont cette unité est équipée, le joueur peut choisir une autre carte Amélioration éligible du même type ayant un coût inférieur ou égal et la mettre de côté. Pendant la mise en place, une unité dotée du mot-clé **Paquetage** peut échanger n'importe quel nombre de ses cartes Amélioration équipées avec les cartes Amélioration mises de côté, à raison d'une carte pour une carte.

Lors de l'échange de cartes Amélioration, une unité ne peut pas s'équiper en même temps de plusieurs améliorations portant le même nom. Si plusieurs unités dotées du mot-clé **Paquetage** se trouvent dans la même armée, conservez leurs cartes Amélioration mises de côté respectives séparément. Chaque unité ne peut échanger des cartes Amélioration qu'avec ses propres cartes mises de côté, et pas avec celles mises de côté pour l'autre unité dotée du mot-clé **Paquetage**.

Une carte Alter Ego ajoutée à une unité dotée du mot-clé **Paquetage** peut également bénéficier de la capacité du mot-clé **Paquetage**.

PISTOLERO (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Pistolero** effectue son étape « Déclarer un défenseur supplémentaire », elle peut déclarer un défenseur supplémentaire et créer une réserve d'attaque consistant uniquement en une arme à distance qui a déjà été ajoutée à une autre réserve d'attaque. Le mot-clé **Pistolero** ne peut être utilisé qu'une fois par séquence d'attaque.

PIVOT COMPLET (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Pivot Complet** pivote, elle peut pivoter jusqu'à 360°.

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

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Point Faible X : avant/arrière/flancs** défend, si le Chef de l'unité attaquante se trouve au moins partiellement dans l'arc de tir spécifié de l'unité en défense, la réserve d'attaque gagne le mot-clé **Impact X**, X étant alors égal à la valeur de **Point Faible X**.

Tant qu'une unité dotée du mot-clé **Point Faible X** défend contre une attaque à distance effectuée par une arme à effet de zone, considérez le pion Charge ou Avantage comme étant le Chef de l'unité attaquante.

POSITION PRÉPARÉE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Se déployer sur les positions préparées » de la mise en place, une unité dotée du mot-clé **Position Préparée** peut se déployer en plaçant son Chef d'unité intégralement en territoire allié. Ensuite, les figurines restantes de l'unité sont placées en cohésion avec leur Chef d'unité et intégralement en territoire allié. Cette unité gagne ensuite 1 pion Esquiver. Les figurines ne peuvent pas chevaucher un terrain infranchissable lorsqu'elles sont placées en utilisant **Position Préparée**.

POUVOIR LATENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de l'activation d'une unité dotée du mot-clé **Pouvoir Latent**, elle peut gagner 1 pion Suppression afin de lancer 1 dé de défense rouge. Dans ce cas, sur un résultat , choisissez une unité ennemie à  de cette figurine. L'unité choisie gagne 2 pions Suppression et 2 pions Immobilisation. Sur un résultat vierge, retirez 1 pion Blessure ou Poison d'une unité de soldats non-droïde alliée à  de cette figurine.

PRÉCIS X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité attaquante dotée du mot-clé **Précis X** dépense un pion Viser pendant l'étape « Relancer les dés d'attaque », elle peut relancer jusqu'à X dés d'attaque 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 à chaque fois qu'elle effectue un déplacement normal au cours 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  ou  ennemie : cette dernière gagne un pion Butin. Après qu'une unité alliée dotée du mot-clé Prime a vaincu, grâce à un effet ou une attaque, une unité ennemie dotée d'un ou plusieurs pions Prime, le contrôleur de l'unité alliée marque 1 PV.

PROFIL BAS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elle défend contre une attaque à distance, si une unité dotée du mot-clé **Profil Bas** doit lancer un ou plusieurs dés de défense pendant l'étape « Lancer la réserve de couvert », elle lance un dé de défense de moins et ajoute à la place un résultat  supplémentaire à la réserve de couvert après le jet.

PROGRAMMÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Programmé** doit s'équiper d'au moins une carte Amélioration  pendant la création d'armée.

RECHARGER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Recharger X** récupère, elle peut retourner jusqu'à X pions Bouclier inactifs sur leur côté actif.

REDÉPLOIEMENT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Redéploiement** effectue un déplacement normal, elle peut effectuer un pivot avant ou après avoir effectué le déplacement normal.

RÉGÉNÉRER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

À la fin de l'activation d'une unité, si elle est dotée du mot-clé **Régénérer X**, elle lance un dé de défense blanc pour chaque pion Blessure qu'elle possède, pour un maximum de X pions. Pour chaque résultat  ou  obtenu, elle retire un pion Blessure.

RENFORTS (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Au début de la Phase Finale du round 1 d'une partie, une unité dotée du mot-clé **Renforts** peut effectuer un déplacement gratuit à vitesse 1.

RETRAIT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'une unité de soldats dotée du mot-clé **Retrait** est engagée avec une seule unité ennemie, elle peut effectuer des déplacements normalement.

RIPOSTE GRADUÉE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la création d'armée, une unité dotée du mot-clé **Riposte Graduée** doit s'équiper de X améliorations .

SANS ENTRAVE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Sans Entrave** effectue un déplacement, elle ne réduit pas sa vitesse maximale pour entrer dans un terrain difficile, en sortir ou le traverser.

SAUT X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Saut X** peut effectuer l'action de carte Saut X à tout moment auquel elle peut effectuer une action Se déplacer. L'unité effectue une action Se déplacer normalement et peut ignorer le terrain ou mettre fin à ce déplacement sur un terrain de hauteur X ou moins. Tant qu'elle effectue un déplacement avec l'action accordée par **Saut X**, une unité ignore les effets des terrains difficiles et des autres figurines d'une hauteur inférieure ou égale à X. Lorsqu'elle effectue un déplacement avec l'action **Saut X**, une unité peut placer le gabarit de déplacement à cheval sur un terrain infranchissable mais ne peut pas terminer son déplacement sur ce terrain infranchissable. Lorsqu'une unité effectue l'action **Saut X**, mesurez la hauteur à partir de la position de départ de l'unité.

SENTINELLE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Sentinelle** peut dépenser un pion En attente après qu'une unité ennemie a effectué une attaque, un déplacement ou une action à **Ⓔ** plutôt qu'à **Ⓕ**.

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

Une unité dotée du mot-clé **Spécificité** ne peut être incluse que dans une armée utilisant la force armée spécifiée.

SPEEDER X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Tant qu'elle se déplace, une unité dotée du mot-clé **Speeder X** peut se déplacer ou terminer son déplacement sur un terrain d'une hauteur inférieure ou égale à X. De plus, lorsqu'une unité ayant un socle avec encoches effectue un déplacement, elle saute l'étape 1 du déplacement des socles avec encoches, consistant à tourner le socle du Chef d'unité.

Une unité dotée du mot-clé **Speeder X** doit effectuer une action Se déplacer obligatoire gratuite au début ou à la fin de son étape « Effectuer des actions ».

Si une unité dotée du mot-clé **Speeder X** effectue plusieurs actions Se déplacer non obligatoires au cours de son activation, elle ne peut pas revendiquer de pions Atout au cours de cette activation. De plus, une unité dotée du mot-clé **Speeder X** qui a revendiqué un pion Atout ne peut effectuer qu'une seule action Se déplacer non obligatoire au cours de son activation.

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, ou si un déplacement complet devait amener le socle de son Chef d'unité à se retrouver hors du champ de bataille, l'unité peut effectuer un déplacement partiel à la place, en terminant son déplacement le plus loin possible sur le gabarit de déplacement.

STATIONNAIRE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Stationnaire** ne peut pas effectuer de déplacements, sauf des pivots.

STRATÈGE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité utilise l'action Stratège X, elle gagne un pion Suppression, puis elle choisit X unités alliées à **Ⓔ**. Chaque unité choisie gagne un pion Viser et un pion Esquive.

SURCHARGE (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité alliée s'active tout en se trouvant à **Ⓔ** d'une unité dotée du mot-clé **Surcharge**, l'unité dotée du mot-clé **Surcharge** peut gagner un pion Suppression. Dans ce cas, l'unité active ignore le mot-clé **IA** pendant son activation.

SURVEILLANCE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

En tant qu'action de carte ou action de carte gratuite, une unité dotée du mot-clé **Surveillance X** peut choisir une unité ennemie à **Ⓔ** et en LdV. L'unité ennemie choisie gagne X pions Surveillance. Les pions Surveillance sont retirés pendant l'étape « Retirer les pions » de la Phase Finale.

Pendant une attaque, une unité attaquante alliée peut dépenser n'importe quel nombre de pions Surveillance qui appartiennent à l'unité en défense au cours de l'étape « Relancer les dés d'attaque ». L'unité attaquante relance un dé d'attaque pour chaque pion Surveillance dépensé. Les pions Surveillance sont dépensés un par un, et un même dé peut être relancé plusieurs fois en dépensant des pions Surveillance ou Viser en conséquence. L'unité attaquante peut dépenser des pions Viser et Surveillance dans n'importe quel ordre.

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

Une unité dotée du mot-clé **Sustentation : terrestre X** ou **Sustentation : aérienne X** peut effectuer des actions Attendre pendant l'étape « Effectuer des actions » et peut gagner et dépenser des pions En attente. Une unité dotée du mot-clé **Sustentation : terrestre X** ou **Sustentation : aérienne X** peut reculer.

Une unité dotée du mot-clé **Sustentation : terrestre X** est considérée comme un véhicule terrestre par les autres unités pour vérifier la LdV. Pour tous les autres effets de jeu, l'unité reste considérée comme un véhicule à répulseurs.

Une unité dotée du mot-clé **Sustentation : aérienne X** ignore le terrain de hauteur X ou moins lorsqu'elle se déplace et peut terminer un déplacement en chevauchant un tel terrain.

DÉRAPER

Si l'unité dotée du mot-clé **Sustentation : terrestre/aérienne X** a un socle avec encoches latérales, l'unité peut dérapier grâce à une action Se déplacer, au lieu d'effectuer un déplacement normal. Une unité réduit sa vitesse maximale de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pendant qu'elle dérape. Comme pour les autres déplacements de figurines ayant un socle avec encoches, un dérapage peut être complet ou partiel, et peut être interrompu si un objet empêche la figurine en train de dérapier de parcourir la totalité du gabarit de déplacement.

Pour effectuer un dérapage complet, placez l'extrémité d'un gabarit de déplacement dans une des encoches latérales du socle de l'unité. Maintenez le gabarit de déplacement en position sur le champ de bataille tout en déplaçant la figurine le long de ce dernier jusqu'à ce que l'encoche latérale opposée se trouve entièrement dans l'extrémité opposée du gabarit de déplacement. Tant qu'elle dérape, le socle d'une figurine ne doit pas chevaucher de terrain au travers duquel elle ne peut pas se déplacer.

TACTICIEN X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Le mot-clé **Tacticien X** permet à une unité de gagner un nombre de pions Viser égal à X chaque fois qu'elle effectue un déplacement normal lors d'une action ou d'une action gratuite.

TENTATION (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Si une unité alliée est vaincue par une attaque ennemie et que l'unité attaquante se trouve à  d'une unité dotée du mot-clé **Tentation**, une fois que l'attaque est résolue, cette unité dotée du mot-clé **Tentation** peut effectuer une action Attaquer gratuite ou un déplacement à vitesse 2 en ignorant le terrain difficile. Une unité ne peut utiliser le mot-clé **Tentation** qu'une fois par round.

TIRER LES FICELLES (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité utilise l'action de carte Tirer les Ficelles, choisissez une autre unité de soldats alliée à . L'unité choisie peut effectuer une action de carte gratuite ou une action Se déplacer gratuite.

TIREUR D'ÉLITE X (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Déterminer le couvert », une unité dotée du mot-clé **Tireur d'Élite X** soustrait X de la valeur numérique du couvert du défenseur.

*Par exemple, une unité bénéficiant d'un couvert lourd et d'un pion Suppression qui est attaquée par une unité dotée de **Tireur d'Élite 1** bénéficie d'un couvert léger.*

TIREUR EMBUSQUÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après avoir converti les adrénalines d'attaque au cours de l'étape « Convertir les adrénalines d'attaque », une unité dotée du mot-clé **Tireur Embusqué** peut dépenser n'importe quel nombre de pions Viser. Pour chaque pion Viser ainsi dépensé, au lieu de relancer les dés, transformez un résultat vierge en résultat  ou un résultat  en résultat , ou bien dépensez deux pions Viser pour transformer un résultat vierge en résultat .

TIRS DE SOUTIEN (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Après qu'une unité dotée du mot-clé **Tirs de Soutien** a reçu un ordre, elle gagne un pion En attente.

TRANSPORT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la mise en place, une unité dotée du mot-clé **Transport** peut choisir une **unité de soldats**  ou  alliée à transporter. Pendant l'étape « Nommer des Commandants et donner des ordres » de la Phase de Commandement du round 1, une unité dotée du mot-clé **Transport** peut donner un ordre à l'unité choisie. Si l'unité choisie n'est pas déployée lorsque l'unité dotée du mot-clé **Transport** se déploie, une fois que l'effet est résolu, l'unité choisie se déploie en effectuant un déplacement à vitesse 1. Commencez à mesurer le déplacement en plaçant les deux pointes d'une extrémité du gabarit de déplacement de façon qu'elles touchent toutes deux le socle de l'unité dotée du mot-clé **Transport**. Lorsque l'unité choisie se déploie de cette manière, le Chef de cette unité mesure la distance verticale

parcourue pendant ce déplacement en partant de l'unité dotée du mot-clé **Transport**.

TRAQUÉ (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Pendant la mise en place, si une ou plusieurs unités ennemies sont dotées du mot-clé **Prime**, chaque unité dotée du mot-clé **Traqué** gagne un pion Prime.

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

Lorsqu'une unité dotée du mot-clé **Travail d'Équipe** se trouve à  d'une unité alliée portant le nom spécifié par le mot-clé **Travail d'Équipe**, si l'une ou l'autre des unités gagne un pion Viser ou Esquive, l'autre unité gagne un pion du même type.

VÉHICULE GRIMPANT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Une unité dotée du mot-clé **Véhicule Grim pant** est considérée comme une unité de soldats lorsqu'elle grimpe.

VIVACITÉ D'ESPRIT (MOT-CLÉ D'UNITÉ)

Lorsqu'une unité effectue l'action de carte Vivacité d'esprit, elle gagne 1 pion Viser et 1 pion Esquive.



MOTS-CLÉS D'ARMES

ARME À EFFET DE ZONE

Une arme affichant une icône de portée ① jaune est une arme à effet de zone. Lorsque vous utilisez une arme à effet de zone, effectuez une attaque distincte contre chaque unité, alliée et ennemie, qui se trouve en LdV et à la portée indiquée par le chiffre figurant sur l'icône de portée, même si cette unité est engagée. Les attaques effectuées par des armes à effet de zone sont toujours des attaques à distance.

Les armes à effet de zone ne peuvent jamais être incluses dans une réserve d'attaque constituée par une unité et doivent toujours être la seule arme d'une réserve d'attaque.

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

Une unité équipée d'une carte dotée du mot-clé **Armer X : type de charge** peut effectuer l'action Armer X. Lorsqu'une unité effectue l'action Armer X, l'unité place X pions Charge du type spécifié et correspondant à la couleur du joueur qui la contrôle intégralement à ① et en LdV de son Chef d'unité.

Les pions Charge ne peuvent pas chevaucher les pions Objectif et Avantage, ni d'autres pions Charge, et ils doivent être placés complètement à plat sur une surface plane.

AUTODESTRUCTION X (MOT-CLÉ D'ARME)

Une arme affichant une icône ② rouge est une arme autodestructrice, qui ne peut être utilisée que pendant les attaques autodestructrices. Ces dernières sont des attaques à distance même si les armes autodestructrices ne sont pas des armes à distance. Une unité peut effectuer une attaque autodestructrice en tant qu'action gratuite pendant son activation si elle possède au moins X pions Blessure. Effectuez une attaque en utilisant l'arme autodestructrice d'une unité contre chaque unité à ① et en LdV, même celles qui sont engagées. Les attaques autodestructrices ne peuvent pas être effectuées par une unité embarquée sur un transport.

Après avoir effectué toutes les attaques, l'unité effectuant l'attaque autodestructrice 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 contient une arme dotée du mot-clé **Bélier X**, pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque », elle peut changer X résultats en résultats ④ si elle remplit l'une ou l'autre des conditions suivantes :

- Le Chef de l'unité a un socle avec encoches et l'unité a effectué au moins un déplacement normal complet à sa vitesse maximale pendant la même activation qu'une attaque utilisant **Bélier X**.
- Le Chef de l'unité a un petit socle et l'unité a effectué au moins un déplacement pendant la même activation qu'une attaque utilisant **Bélier X**.

BORDÉE X (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité affichant une icône de portée ③ est une arme de bordée et ne peut être utilisée que lors d'une attaque de bordée. Les attaques de bordée ne sont ni des attaques à distance ni des attaques au corps-à-corps. Une unité peut effectuer X attaques de bordée pendant son activation. Une unité possédant une arme de bordée peut effectuer une attaque de bordée après avoir effectué un déplacement normal durant lequel le gabarit de déplacement ou le socle d'au moins une de ses figurines a chevauché le socle d'une figurine ennemie. Après avoir terminé le déplacement, l'unité possédant l'arme de bordée effectue une attaque contre l'unité à travers laquelle elle s'est déplacée, en ignorant la portée pour cette attaque. Elle ne peut constituer qu'une seule réserve d'attaque lorsqu'elle effectue cette attaque et seules des armes dotées du mot-clé **Bordée X** peuvent être ajoutées à cette réserve d'attaque. L'arme de bordée n'est ajoutée qu'une seule fois à la réserve d'attaque, même si l'unité contient plusieurs figurines.

Si une unité peut effectuer plusieurs attaques de bordée pendant son activation, elle doit effectuer un déplacement distinct à travers une unité ennemie pour chaque attaque de bordée.

CÂBLE DE REMORQUAGE (MOT-CLÉ D'ARME)

Après qu'un véhicule a été blessé par une réserve d'attaque qui contient une arme dotée du mot-clé **Câble de Remorquage**, le joueur qui a effectué l'attaque effectue un pivot avec le véhicule qui a été blessé.

CRITIQUE X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une unité convertit des adrénalines d'attaque pour une réserve d'attaque dotée du mot-clé **Critique X**, pendant l'étape « Convertir les adrénalines d'attaque », elle peut convertir jusqu'à X résultats ⑤ en résultats ④.

DÉFLAGRATION (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant l'étape « Appliquer le couvert », une unité en défense ne peut pas bénéficier de couvert léger ni de couvert lourd pour annuler des résultats ⑥ obtenus par une réserve d'attaque qui contient des dés ajoutés par une arme dotée du mot-clé **Déflagration**.

DISPERSION (MOT-CLÉ D'ARME)

Après qu'une unité a effectué une attaque contre une unité de soldats ayant des petits socles et utilisant une réserve d'attaque qui contient une arme dotée du mot-clé **Dispersion**, cette unité peut placer toute figurine de l'unité en défense autre que le Chef d'unité, en respectant les règles de cohésion, comme si le Chef de l'unité en défense venait d'effectuer un déplacement normal.

ENCOMBRANT (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité possédant une arme dotée du mot-clé **Encombrant** ne peut pas effectuer de déplacement avant d'effectuer une attaque en utilisant cette arme au cours de la même activation, sauf si le déplacement est un pivot.

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

Après qu'une unité contrôlée par n'importe quel joueur a attaqué, s'est déplacée ou a effectué une action, chaque unité possédant une arme dotée du mot-clé **Explosion X** peut faire exploser jusqu'à X pions Charge alliés du type spécifié. Lorsqu'un pion doit exploser, il explose avant toute autre capacité ou tout autre effet qui se déclenche après qu'une unité s'est déplacée ou a effectué une action, sauf en cas de dépense d'un pion En attente, qui peut être dépensé par une unité avant que le pion n'explose. Si les deux joueurs possèdent des unités qui peuvent faire exploser des pions Charge, le joueur qui ne contrôle pas l'unité venant d'effectuer l'attaque, le déplacement ou l'action peut utiliser le mot-clé **Explosion X** de son unité le premier.

Lorsqu'un pion explose, effectuez une attaque distincte contre chaque unité, alliée et ennemie, qui a une LdV sur le pion et se trouve à portée de l'arme à effet de zone, en utilisant la fenêtre de conversion d'adrénaline et les mots-clés d'arme de la carte correspondant au pion qui explose. Le pion qui explose est considéré comme l'unité attaquante lorsqu'il effectue des attaques, ce qui signifie que le joueur ne peut pas dépenser de pions Viser, ni modifier les dés d'attaque, quelles que soient les capacités de l'unité qui a placé le pion. Une fois qu'un pion a explosé, retirez-le du champ de bataille.

FIXE : AVANT/ARRIÈRE (MOT-CLÉ D'ARME)

Pour ajouter une arme dotée du mot-clé **Fixe : avant** ou **Fixe : arrière** à une réserve d'attaque, l'unité en défense doit comprendre au moins une figurine dont le socle se trouve partiellement à l'intérieur de l'arc de tir spécifié de la figurine attaquante.

HAUTE VÉLOCITÉ (MOT-CLÉ D'ARME)

Tant qu'elle défend contre une attaque dont la réserve d'attaque ne contient que des armes dotées du mot-clé d'arme **Haute Vitesse**, l'unité en défense ne peut pas dépenser de pions Esquive pendant l'étape « Appliquer les esquives et couverts ».

IMMOBILISER X (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité qui subit une ou plusieurs blessures après avoir défendu contre une attaque qui comprend une arme dotée du mot-clé d'arme **Immobiliser X** gagne X pions 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 0 et qui possède au moins un pion Immobilisation ne peut pas effectuer de déplacements (quel qu'en soit le type). À la fin de l'activation d'une unité, elle retire tout pion Immobilisation qu'elle possède.

Lorsqu'une unité se déplace, appliquez tout effet qui augmente sa vitesse maximale avant d'appliquer les effets qui réduisent la vitesse maximale de cette unité.

IMMUNITÉ : DÉFLEXION (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant une attaque, si la réserve d'attaque contient des armes dotées du mot-clé **Immunité : déflexion**, l'unité attaquante ne peut pas subir de blessures dues au mot-clé **Déflexion**.

IMPACT X (MOT-CLÉ D'ARME)

Pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque », si l'unité en défense est dotée du mot-clé **Armure** ou **Armure X**, une unité dont la réserve d'attaque contient une arme dotée du mot-clé **Impact X** peut changer jusqu'à X résultats **✱** en résultats **✧** pour cette attaque.

ION X (MOT-CLÉ D'ARME)

Une unité de véhicule ou de soldats droïdes qui subit des blessures après avoir défendu contre une attaque comprenant une arme dotée du mot-clé **Ion X** gagne X pions Ionique.

Au début de l'activation d'une unité, lancez un dé de défense blanc pour chaque pion Ionique que possède l'unité. Si vous obtenez des résultats vierges, cette unité effectue une action de moins pendant son activation. À la fin de l'activation d'une unité, elle retire tout pion Ionique qu'elle possède.

Si une réserve d'attaque est dotée du mot-clé **Ion X**, au début de l'étape « Modifier les dés d'attaque » de la séquence d'attaque, avant tout autre effet, l'unité en défense doit retourner des pions Bouclier actifs, si possible, pour chaque résultat **✱** et **✧** du jet d'attaque, jusqu'à X.

LÉTAL X (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une unité effectue une attaque dont la réserve contient une arme dotée du mot-clé **Létal X**, elle peut dépenser jusqu'à X pions Viser pendant l'étape « Modifier les dés d'attaque ». Dans ce cas, la réserve d'attaque gagne **Perforant 1** pour chaque pion Viser dépensé. L'unité attaquante ne peut pas relancer de dés grâce aux pions Viser ainsi dépensés.

LONGUE DISTANCE (MOT-CLÉ D'ARME)

Lorsqu'une unité possédant une arme dotée du mot-clé **Longue Distance** effectue une attaque, avant de choisir une unité ennemie à attaquer pendant l'étape « Déclarer le défenseur », cette unité peut dépenser un pion Viser pour améliorer de 1 la portée maximale de cette arme jusqu'à la fin de la séquence d'attaque. L'unité attaquante ne peut pas relancer de dés grâce aux pions Viser ainsi dépensés. Un seul pion Viser peut être ainsi dépensé par séquence d'attaque.

PERFORANT X (MOT-CLÉ D'ARME)

Si une unité attaque avec une arme dotée du mot-clé **Perforant X**, elle peut annuler jusqu'à X résultats **▼** pendant l'étape « Modifier les dés de défense ».

MOTS-CLÉS DE CARTES AMÉLIORATION ET COMMANDEMENT

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

Si une amélioration qui ajoute une figurine à une unité est dotée du mot-clé **Arme de Poing : corps-à-corps**, la figurine ajoutée par cette amélioration ne peut pas ajouter à une réserve d'attaque des armes de corps-à-corps autres que celles indiquées sur la carte Amélioration dotée du mot-clé **Arme de Poing : corps-à-corps**.

Si une amélioration qui ajoute une figurine à une unité est dotée du mot-clé **Arme de Poing : à distance**, la figurine ajoutée par cette amélioration ne peut pas ajouter à une réserve d'attaque des armes à distance autres que celles indiquées sur la carte Amélioration dotée du mot-clé **Arme de Poing : à distance**.

*Par exemple, la carte Amélioration « Garde avec Bâton Statique » fournit une arme de corps-à-corps et le mot-clé **Arme de Poing : corps-à-corps**. La figurine ajoutée par cette amélioration ne peut utiliser que l'arme indiquée sur l'amélioration « Garde avec Bâton Statique » pendant une attaque au corps-à-corps. Cette figurine peut toujours utiliser n'importe quelle arme à distance disponible, telle que l'arme à distance indiquée sur la carte Unité « Gardes Royaux de l'Empereur », pendant une attaque à distance.*

CHEF (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Une figurine dotée du mot-clé **Chef** est considérée comme le Chef d'une unité pour tous les effets de jeu et capacités.

Si une figurine dotée du mot-clé **Chef** ayant un seuil de blessure de 2 est vaincue alors qu'elle se trouve dans une unité ayant un seuil de blessure de 1, remplacez normalement une des figurines restantes de cette unité, puis attribuez un pion Blessure à la figurine dotée du mot-clé **Chef**.

Chaque unité ne peut s'équiper que d'une seule carte Amélioration dotée du mot-clé **Chef**.

CYCLE (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

À la fin de l'activation d'une unité, redressez chacune de ses cartes Amélioration inclinées dotées du mot-clé **Cycle** qui n'ont pas été utilisées pendant cette activation. Seules l'utilisation de l'arme, des mots-clés ou d'un autre texte de la carte sont considérées comme utiliser cette carte Amélioration.

DIVULGATION (MOT-CLÉ DE CARTE COMMANDEMENT)

Certaines cartes Commandement sont dotées du mot-clé **Divulgestion** : elles sont alors divisées par une ligne horizontale, qui sert à séparer visuellement l'effet du mot-clé **Divulgestion** de l'effet normal de la carte Commandement. Certaines de ces cartes Commandement disposent de plusieurs options : le joueur doit alors en choisir une. Ces cartes peuvent être révélées au début de la phase ou étape indiquée par le mot-clé **Divulgestion**. Si une carte est révélée de cette manière, résolvez le texte qui suit le mot-clé **Divulgestion**.

Une carte ainsi révélée n'est pas jouée : elle est remise dans la main de Commandement de ce joueur à la fin de l'étape au cours de laquelle elle a été divulguée. Les joueurs peuvent divulguer autant de cartes Commandement qu'ils le souhaitent. Si les deux joueurs disposent de cartes Commandement qui doivent être divulguées en même temps, le joueur bleu peut révéler la sienne le premier. S'il décline cette opportunité, la carte ne peut plus être divulguée.

NON-COMBATTANT (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Une figurine dotée du mot-clé **Non-combattant** ne peut pas ajouter d'armes aux réserves d'attaque, et les blessures doivent être attribuées à des figurines autres que des Chefs d'unité n'étant pas dotées du mot-clé **Non-combattant**, si possible. Si une figurine dotée du mot-clé **Non-combattant** possède déjà un ou plusieurs pions Blessure, elle doit se voir attribuer des blessures avant les figurines qui ne possèdent pas de pions Blessure. Si la figurine de Chef d'unité d'une unité dotée du mot-clé **Non-combattant** est vaincue, une figurine Non-combattante ne peut pas être remplacée par une nouvelle figurine de Chef d'unité sauf s'il n'y a pas d'autres figurines n'étant pas dotées du mot-clé **Non-combattant**.

PERMANENT (MOT-CLÉ DE CARTE COMMANDEMENT)

Certaines cartes Commandement sont dotées du mot-clé **Permanent**. Contrairement aux cartes Commandement ordinaires, ces cartes ne sont pas défaussées pendant la Phase Finale et leurs effets persistent tant qu'elles sont en jeu.

PETIT (MOT-CLÉ D'AMÉLIORATION)

Tant qu'une unité défend contre une attaque à distance sans effet de zone, les figurines dotées du mot-clé **Petit** sont ignorées lors de la détermination de la LdV, du couvert et de la portée. Une figurine dotée du mot-clé **Petit** est considérée comme si elle ne faisait pas partie de l'unité en défense.

PIONS BANE

Cad Bane dispose de trois pions Bane uniques qu'il peut placer sur le champ de bataille. Les pions Bane sont recto verso : un côté uniformisé (face cachée) et un côté comportant une image parmi trois différentes, chacune déclenchant un effet unique (face visible).

Les pions Bane doivent être placés face cachée sur le champ de bataille et ils ne peuvent pas chevaucher de pions Objectif et Avantage. Les pions Bane sont des effets ennemis et chaque joueur ne peut posséder qu'un exemplaire de chaque pion Bane sur le champ de bataille à la fois.

Lorsqu'une figurine ennemie se déplace, se déploie ou est placée à ❶ d'un pion Bane ennemi, si cette figurine a une LdV vers le pion, ce dernier est révélé. Les figurines peuvent se déplacer à travers les pions Bane, mais pas les chevaucher. Lorsqu'un pion Bane est révélé, il a l'un des effets suivants :

Me voilà : si Cad Bane ne se trouve pas sur le champ de bataille et n'est pas vaincu, son pion Me voilà est remplacé par sa figurine. Ensuite, Cad Bane se donne un ordre à lui-même.



- Si Cad Bane se trouve sur le champ de bataille, son pion Me voilà est remplacé par sa figurine. Tout pion attribué à Cad Bane lui reste attribué.
- Si Cad Bane est vaincu, retirez ce pion.
- Au début de chaque round, en commençant par le joueur bleu, un joueur peut révéler un pion Me voilà allié et résoudre ses effets.

Fumée et miroir : le pion est retiré.



Kablamo ! : le pion explose en utilisant le profil d'arme indiqué sur la carte Commandement de Cad Bane « Je Fixe les Règles à Présent ». Ensuite, le pion est retiré.



PIONS GRAFFITI

Un pion Graffiti représente une image ou un signe au fort pouvoir symbolique tagué sur le terrain du champ de bataille. Les pions Graffiti ont un effet sur le moral d'une unité, ils sont recto verso et doivent être placés à plat avec comme face visible la couleur correspondant au joueur les contrôlant.

Pendant l'étape « Se rallier » de l'activation d'une unité, elle peut lancer un dé supplémentaire si elle a une LdV vers et se trouve à ❷ d'un pion Graffiti placé par une figurine alliée. Elle doit lancer un dé de moins (jusqu'à un minimum de 1 dé) si elle a une LdV et se trouve à ❷ d'un pion Graffiti placé par une figurine ennemie.

Les pions Graffiti restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Les unités peuvent se déplacer au travers des pions Graffiti et terminer leurs déplacements en chevauchant ces derniers.

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 son autre face en plus de tout effet lié à la récupération.

Si une carte Amélioration affiche l'icône Incliner, utiliser la capacité Reconfiguration ne provoque pas l'inclinaison de cette carte Amélioration.

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

Lorsqu'une unité utilise l'action de carte **Réparation X : Capacité Y**, choisissez une unité de soldats droïdes ou de véhicule alliée à ❶ et en LdV et placez un pion Blessure sur la carte dotée du mot-clé **Réparation X : Capacité Y**. Retirez au total jusqu'à X pions Blessure, Ionique et/ou Dégât de véhicule de l'unité choisie ou restaurez jusqu'à X figurines de cette unité. Cette capacité ne peut pas être utilisée si la carte dotée du mot-clé **Réparation X : Capacité Y** possède sur elle un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à Y.

Les pions Blessure placés sur des cartes ne sont pas considérés comme possédés par des unités et ne comptent pas dans le seuil de blessure de cette unité. Ils ne peuvent pas non plus être retirés par des capacités qui retirent des pions Blessure à des unités.

Si une unité dispose de plusieurs capacités **Réparation X : Capacité Y**, considérez chaque mot-clé comme une capacité à part.

De plus, chaque action est considérée comme unique, et une unité qui a accès à plusieurs d'entre elles ne peut utiliser chaque capacité qu'une seule fois au cours de son activation. Cette règle s'applique même si l'unité a accès à deux capacités identiques de différentes sources.

RESTAURATION

Certaines capacités, comme les mots clés **Traiter** et **Réparation**, de même que certains effets de carte, permettent à un joueur de restaurer des figurines dans des unités alliées. Pour restaurer une figurine dans une unité, une ou plusieurs figurines de cette unité doivent avoir été vaincues ce round. 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. Ensuite, donnez à cette figurine un nombre de pions Blessure égal au seuil de blessure indiqué sur sa carte Unité **ou Amélioration** moins un.

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

Lorsqu'une unité utilise l'action de carte **Traiter X : Capacité Y**, choisissez une unité de soldats non-droïdes alliée à **1** et en LdV et placez un pion Blessure sur la carte dotée du mot-clé **Traiter X : Capacité Y**. Retirez au total jusqu'à X pions Blessure et/ou Poison de l'unité choisie ou restaurez jusqu'à X figurines dans cette unité. Cette capacité ne peut pas être utilisée si la carte dotée du mot-clé **Traiter X : Capacité Y** possède sur elle un nombre de pions Blessure supérieur ou égal à Y.

Les pions Blessure placés sur des cartes ne sont pas considérés comme possédés par des unités et ne comptent pas dans le seuil de blessure de cette unité. Ils ne peuvent pas non plus être retirés par des capacités qui retirent des pions Blessure à des unités.

Si une unité dispose de plusieurs capacités **Traiter X : Capacité Y**, considérez chaque mot-clé comme une capacité à part.

De plus, chaque action est considérée comme unique, et une unité qui a accès à plusieurs d'entre elles ne peut utiliser chaque capacité qu'une seule fois au cours de son activation. Cette règle s'applique même si l'unité a accès à deux capacités identiques de différentes sources.



SILHOUETTES POUR LA LIGNE DE VUE

Vous trouverez ci-dessous des modèles de silhouettes, flanqués de deux languettes grises permettant de les manipuler.

Ces silhouettes servent à déterminer la ligne de vue vers ou à partir d'une figurine.

