

STAR WARS™

LÉGION™

RÈGLES DES MERCENAIRES

La galaxie de *STAR WARS* est peuplée de toutes sortes de héros, scélérats, voyous, organisations et même de groupes entiers qui ne sont affiliés à aucune force majeure actuellement en conflit. Ces personnages et groupes armés constituent des unités mercenaires dans le jeu *STAR WARS : LÉGION*.

INCLURE DES MERCENAIRES DANS VOS ARMÉES

Les unités mercenaires ne sont loyales à aucune des quatre factions du jeu. Cependant, les factions et certaines Forces Armées peuvent recruter des unités mercenaires et les déployer aux côtés de leurs armées. La carte Unité d'une unité mercenaire précise quelles factions peuvent inclure cette unité mercenaire dans une armée.

Il n'y a pas de coût supplémentaire pour inclure une unité mercenaire dans une armée.

Lorsque vous créez votre armée, les unités mercenaires ne sont pas comptabilisées en ce qui concerne le nombre minimal d'unités requis pour un rang donnée, mais elles comptent pour le nombre maximal d'unités pour ce rang. Une armée peut inclure jusqu'à deux unités mercenaires de rang ▲ et seulement une unité mercenaire de chaque autre rang.

Par exemple, une armée standard de l'Empire Galactique qui inclut une ou plusieurs unités d'Hommes de Main du Soleil Noir doit inclure au moins trois unités ▲ non-mercenaires et ne peut pas inclure plus de six unités ▲ au total.

Normalement, un joueur ne peut pas utiliser une armée constituée uniquement d'unités mercenaires, mais certaines Forces Armées permettent spécifiquement de le faire. Ces Forces Armées disposent de leurs propres prérequis et de leurs propres règles. Certaines unités mercenaires ne peuvent être utilisées par aucune faction ; ces unités ne peuvent être utilisées que lorsque des règles spéciales l'autorisent explicitement.

Une unité mercenaire est alliée aux autres unités de son armée mais n'est pas considérée comme faisant partie de la faction de cette armée. Quand vous incluez des unités mercenaires dans une armée, vous utilisez des pions Ordre dont le dos correspond à la faction de cette armée. Si vous jouez une armée qui ne contient que des unités mercenaires, utilisez les pions Ordre des Mercenaires.

Par exemple, les Hommes de Main du Soleil Noir dans une armée de l'Empire Galactique sont alliés à toutes les autres unités de cette armée mais ne font pas partie de la faction de l'Empire Galactique. Les Hommes de Main du Soleil Noir dans une armée de l'Empire Galactique utilisent des pions Ordre de l'Empire Galactique.

AFFILIATIONS

Chaque unité de Mercenaires dispose d'une affiliation. Son affiliation est celle vers qui va sa loyauté. Les affiliations représentent les organisations criminelles, les syndicats, les guildes, les gangs ou même un chasseur de prime solitaire qui ne compte que sur lui-même. L'affiliation d'une unité est représentée par une icône dans le coin supérieure gauche de sa carte d'Unité, là où se trouve habituellement une icône de faction.

Une unité dotée d'une affiliation peut recevoir des ordres uniquement d'une unité alliée disposant de la même affiliation.

Chaque affiliation est représentée par une icône. Les affiliations disponibles dans *STAR WARS : LÉGION* sont les suivantes :



Soleil Noir



Le Syndicat Pyke



Pillards



Voyous



Loyalistes de Maul

RÈGLES DES FORCES ARMÉES

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

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

LE COLLECTIF DE L'OMBRE

Vous trouverez ci-dessous toutes les règles et informations nécessaires pour jouer une armée en tant que Force Armée du Collectif de l'Ombre : les unités autorisées, les prérequis de rangs et les règles spéciales.

CONSTRUCTION D'ARMÉE

UNITÉS AUTORISÉES

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

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

Troupiers : Hommes de Main du Soleil Noir, Fantassins du Syndicat Pyke

Forces Spéciales : Super Commandos Mandaloriens

Soutien : Pilotes de Swoop

Lourdes : Camion Speeder A-A5

Améliorations uniques autorisées : Le Sabre Noir, Chef de Groupe d'Intervention, Rook Kast, Fusil Galar-90 de Saxon, Roquettes Dorsales Z-3X de Saxon, Projecteur de Flammes ZX de Saxon

PRÉREQUIS DE RANGS

👑 **Commandant/Agent :** chaque armée doit inclure une à quatre unités de commandant ou d'agent. Au moins une unité doit être un commandant.

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

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

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

🚚 **Lourdes :** chaque armée peut inclure jusqu'à deux unités lourdes.

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

PRÉREQUIS DE RANGS POUR LES ESCARMOUCHES

👑 **Commandant/Agent :** chaque armée doit inclure une à deux unités de commandant ou d'agent. Au moins une unité doit être un commandant.

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

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

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

🚚 **Lourdes :** chaque armée peut inclure jusqu'à une unité lourde.