

STAR WARS™

X-WING™



GUIDE DE RÉFÉRENCE

VERSION 1.3.2

VALIDE À PARTIR DU 12/10/2021

Résumés des changements

(en magenta dans le texte)

Fuir, p. 15
Génée, p. 15
Ionique, p. 16
Limitée 2 (●●) et 3 (●●●), p. 16
Obstacle, p. 18
Phase de préparation, p. 20

Nuage de Paillettes Électriques, p. 29
Torpilles Auto-Guidées, p. 29
Errata, p. 32
FAQ, p. 34
Annexe : Jeu Organisé, p. 49

INTRODUCTION

Ce document est la source ultime de toutes les règles pour **Star Wars : X-Wing**. Contrairement au Livret de Règles, ce document décrit des situations complexes et inhabituelles de jeu.

Le contenu principal de ce guide est un glossaire du vocabulaire important du jeu, organisé en ordre alphabétique. À la page 25, se trouvent des annexes présentant des exemples détaillés, les effets des engins et la description des cartes.

RÈGLES D'OR

Si une règle de ce guide contredit celle du Livret de Règles, la règle présente dans ce guide prévaut.

Si une capacité de carte entre en conflit avec l'une des règles de ce guide, la capacité de la carte prévaut.

Si une capacité de carte indique le terme « ne peut pas » ou une de ses déclinaisons grammaticales, cet effet est absolu et aucun autre effet ne peut passer outre.

Durant une attaque ou durant toute autre résolution d'effets impliquant des dés, chaque dé ne peut en aucun cas être relancé plus d'une fois.

INTERPRÉTATION DES CARTES

UTILISATION DU TERME « VOUS »

Certaines capacités de pilote et de vaisseau mentionnent le terme « vous » pour se référer à la carte de vaisseau correspondant au vaisseau. Les cartes d'amélioration, de dégât et d'état qui utilisent le terme « vous » se réfèrent au vaisseau auquel la carte a été attribuée ou équipée.

Les effets de carte qui emploient le terme « vous » se réfèrent toujours au vaisseau, et non au joueur.

UTILISATION DES TERMES « POUVOIR » ET « DEVOIR »

Le terme « pouvoir » est employé pour dire que « vous avez la possibilité de ». Par exemple, une capacité qui dit « Au début de la phase d'engagement, vous pouvez effectuer une action  », signifie que le vaisseau « a la possibilité d'effectuer cette action », mais qu'il peut également décliner cette possibilité.

Le terme « pouvoir » peut également signifier que le vaisseau « a la capacité de faire ». Par exemple une capacité qui dit « Tant que vous accélérez ou effectuez un tonneau, vous pouvez vous déplacer à travers ou chevaucher des obstacles », signifie que lorsque le vaisseau accélère ou effectue un tonneau, il ignore la règle qui lui interdit de chevaucher ou de se déplacer à travers des obstacles. Cet effet s'applique en permanence au vaisseau, il n'est pas optionnel et est plutôt considéré comme un élément supplémentaire de la capacité.

Le terme « devoir » est utilisé pour signifier qu'« il est requis de faire ». Bien que des effets qui ne sont pas précédés du terme « pouvoir » doivent être obligatoirement résolus, le terme « devoir » est utilisé pour réitérer un effet obligatoire qui pourrait causer un désavantage au vaisseau disposant de cet effet.

UNE FOIS PAR OCCURRENCE

La plupart des capacités sont limitées à « une fois par occurrence », ce qui signifie qu'elles ne peuvent être résolues qu'une seule fois durant une fenêtre d'action donnée. Par exemple, si une capacité précise « Au début de la phase d'engagement », cette capacité ne peut être résolue qu'une seule fois au début de chaque phase d'engagement.

Autre exemple, si un vaisseau a la capacité « Tant que vous effectuez une attaque, vous pouvez relancer 1 dé d'attaque », celle-ci ne peut être résolue qu'une seule fois durant chacune de ses attaques.

Et/Ou

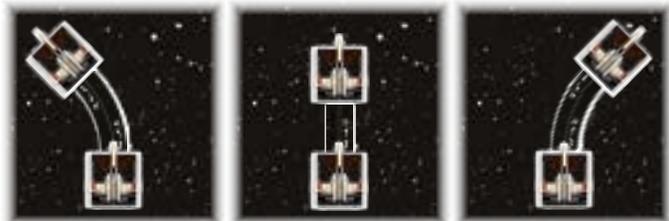
Si un effet mentionne des résultats séparés par une ou plusieurs barres obliques, cela signifie n'importe quelle combinaison de ces résultats. Par exemple, si une capacité mentionne « 2 résultats  /  », cela peut être 2 résultats  , 2 résultats  ou 1 résultat  et 1 résultat .

GLOSSAIRE

ACCÉLÉRATION ()

L'accélération représente l'activation de propulseurs supplémentaires par le pilote pour se déplacer plus loin en avant. Lorsqu'un vaisseau effectue une action , il accélère. Un vaisseau accélère en réalisant les étapes suivantes :

1. Choisissez le gabarit [1 ↑], [1 ↖] ou [1 ↗].
2. Placez le gabarit entre les [glissières](#) avant du vaisseau.
3. Placez le vaisseau à l'autre extrémité du gabarit et calez ses glissières arrière contre le gabarit.
4. Remettez le gabarit dans la [réserve](#).



Un X-wing accélère vers la gauche ; tout droit ; vers la droite.

- Lorsqu'un joueur déclare qu'un de ses vaisseaux va accélérer, le joueur déclare également si le vaisseau va accélérer tout droit, à gauche ou à droite.
- En essayant de placer un vaisseau pour exécuter une accélération, l'accélération peut [échouer](#) si l'un des événements suivants se produit :
 - ◇ La position finale du vaisseau fait qu'il devrait [chevaucher](#) un autre vaisseau.
 - ◇ Le vaisseau devrait chevaucher ou [se déplacer à travers](#) un [obstacle](#).
 - ◇ La position finale du vaisseau fait qu'il devrait se retrouver en dehors de la zone de jeu (et par conséquent qu'il se retrouve à [fuir](#) le combat).
- Si l'accélération échoue, le vaisseau est replacé à la position qu'il avait avant son accélération. S'il s'agissait d'une action , cette action échoue.
- Le joueur ne peut pas choisir de faire échouer son accélération si la position finale n'est pas censée causer l'échec de l'action.
- Effectuer une accélération ne compte pas comme exécuter une [manœuvre](#) mais compte comme un déplacement ([Se déplacer](#)).
- Si une capacité indique à un vaisseau d'accélérer, ceci est différent d'effectuer une action . Un vaisseau qui accélère sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action  à ce round.

ACTIONS

Les vaisseaux peuvent effectuer des actions, qui représentent thématiquement des tâches que le pilote peut faire, comme se repositionner légèrement ou voler défensivement.

Lorsqu'il est indiqué à un vaisseau d'effectuer une action, ce vaisseau peut effectuer une **ACTION STANDARD**, qui inclut les actions inscrites dans la barre d'action de ce vaisseau, de même que les capacités qui ont l'en-tête « **ACTION :** » sur les [cartes d'état](#), [de dégât](#), de vaisseau ou [d'amélioration](#) de ce vaisseau.

- Un vaisseau ne peut pas effectuer d'action tant qu'il est [stressé](#).
- Certaines cartes d'amélioration ont une barre d'action qui comporte une liste d'une ou plusieurs actions. Ces actions sont ajoutées à celles de la barre d'action du vaisseau et deviennent des actions standards que le vaisseau peut effectuer.

- Certaines cartes de vaisseau et d'amélioration ont une barre d'action jumelée qui autorise le vaisseau à effectuer des [actions jumelées](#).
- Certaines actions peuvent [échouer](#).
- Chaque action a une difficulté liée à sa couleur : blanche, rouge ou violette. Une action blanche est la moins difficile, une action violette la plus difficile.
 - ◇ En tant que coût pour tenter d'effectuer une action rouge, un vaisseau doit gagner 1 marqueur de stress.
 - ◇ En tant que coût pour tenter d'effectuer une action violette, un vaisseau doit dépenser 1 .
 - ◇ Si il est demandé à un vaisseau d'effectuer une action, l'action est blanche sauf précision contraire.
 - ◇ Si au moins deux effets sont censés modifier la couleur par défaut d'une action (par exemple, un texte qui dirait : « ...en considérant cette action comme rouge. »), on considère que l'action possède la couleur qui est la plus contraignante.
- Il n'y a aucune limite maximale au nombre d'actions qu'un vaisseau peut effectuer pendant un round, mais un vaisseau ne peut pas effectuer plus d'une fois la même action au cours d'un même [round](#) ou effectuer une action à laquelle il a échoué à ce round.
 - ◇ Si un vaisseau a plusieurs cartes de dégât avec le même nom, chaque capacité de carte de dégât est une action différente.
 - ◇ Certaines cartes ont plusieurs en-tête « **Action :** », qui indiquent chacune une action différente.
 - ◇ Les effets de jeu, comme « gagnez 1 marqueur de concentration », « accélérez » ou « verrouillez une cible » ne sont pas des actions, et un vaisseau peut résoudre ces effets de jeu n'importe quelle quantité de fois à chaque round. Les effets de jeu comme « effectuez une action  », « effectuez une action  » ou « effectuez une action  » sont des actions, et par conséquent un vaisseau ne peut effectuer chacune de ces actions qu'une seule fois par round.
- Durant l'étape « Effectuer une action » lors de [l'activation](#) d'un vaisseau, ce vaisseau a la possibilité d'effectuer une action.
- Un vaisseau peut choisir de ne pas effectuer une action lors de l'étape « Effectuer une action » ou lorsqu'une action lui est accordée.

ACTION JUMELÉE

Les actions jumelées permettent à un vaisseau d'effectuer une [action](#) après avoir effectué une autre action. Les actions jumelées peuvent apparaître sur des cartes de vaisseau ou d'amélioration dans la barre d'action jumelée juste à droite de la barre d'action. Une fois qu'un vaisseau a effectué l'action de sa barre d'action, il peut effectuer l'action liée inscrite dans la barre d'action jumelée.

- Une fois qu'un vaisseau a effectué une action avec une action jumelée qui lui est liée, si le joueur souhaite résoudre l'action jumelée, elle est ajoutée à la [file des capacités](#). S'il a plusieurs actions jumelées qui se rattachent à la même action de départ (par exemple, si le vaisseau dispose de   et de  ), il ne peut choisir qu'une seule action jumelée à ajouter à la file des capacités.
- Une action jumelée peut être effectuée après avoir effectué l'action qui lui est liée même si cette action a été accordée par un effet de carte ou un autre effet de jeu.
- Après avoir effectué une action jumelée, le vaisseau ne peut pas utiliser cette dernière pour ajouter une autre action jumelée à la file des capacités. Par exemple, si un vaisseau dispose de   et de   dans sa barre d'action, il ne peut pas utiliser l'action  de sa barre d'action jumelée (celle qui est liée à ) en tant qu'action  de sa barre d'action pour effectuer une action jumelée .

ACTIVATION

Voir [Phase d'Activation](#).

AGILITÉ

L'agilité d'un vaisseau est le chiffre vert sur sa carte de vaisseau. Cette valeur indique le nombre de dés de défense que le vaisseau lance lorsqu'il défend.



Valeur d'agilité sur une carte de vaisseau

- Durant une [attaque](#), un vaisseau avec une valeur d'agilité de « 0 » peut toujours lancer des dés de défense supplémentaires accordés par des effets de jeu comme le [bonus de portée](#), une attaque [gênée](#) par un [obstacle](#), ou par des [capacités](#) de carte.
- Les capacités ou effets de jeu qui font que le vaisseau lance des dés de défense supplémentaires ou des dés en moins ne modifient pas la valeur d'agilité du défenseur.
- Tous les modificateurs d'agilité sont cumulatifs.
- Une fois que tous les modificateurs ont été appliqués, si le nombre de dés de défense requis pour un lancer est inférieur à « 0 », alors ce nombre est considéré comme étant égal à « 0 ».
- Une fois que tous les modificateurs ont été appliqués, si le nombre de dés de défense requis pour un lancer est supérieur à « 6 », alors ce nombre est considéré comme étant égal à « 6 ».

ALLIÉ

Tous les vaisseaux/[engins](#) contrôlés par le même joueur sont **ALLIÉS** les uns envers les autres, sauf si une carte, un mode de jeu, un scénario ou un effet particulier précisent autre chose. Chaque dé lancé par ce joueur est un dé allié à ces vaisseaux. Allié est le contraire du terme ennemi et différent du terme [amical](#).

- Les vaisseaux ne peuvent pas effectuer d'[attaque](#) contre des vaisseaux alliés, sauf précision contraire.
- Un vaisseau est allié à lui-même et peut s'affecter avec ses propres capacités affectant des vaisseaux alliés, sauf si ces capacités mentionnent explicitement le terme « autres » vaisseaux alliés.

AMICAL

Certains vaisseaux/[engins](#) distants contrôlés par le même joueur sont **AMICAUX** les uns envers les autres au lieu d'être alliés. Les vaisseaux amicaux d'un joueur sont utilisés de la même manière que ses vaisseaux alliés, mais ils n'interagissent pas avec les effets qui affectent des « vaisseaux alliés ».

- Les vaisseaux ne peuvent pas effectuer d'attaque contre des vaisseaux amicaux, sauf précision contraire.
- Un vaisseau n'est pas allié à un vaisseau qui lui est amical, et les capacités qui affectent des « vaisseaux alliés » n'affectent pas les vaisseaux amicaux.
- Un vaisseau n'est pas amical à lui-même ; une capacité qui affecte des « vaisseaux amicaux » n'affecte pas le vaisseau qui dispose de cette capacité.

ANNULER

Lorsqu'un résultat de dé est annulé, un joueur prend un dé montrant le résultat annulé et le retire physiquement de la zone de jeu. Les joueurs ignorent tous les résultats annulés.

- Annuler des dés n'est pas considéré comme [modifier des dés](#).

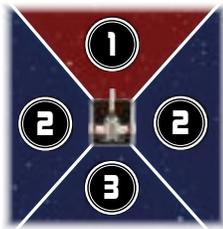
ARC

Un arc est une zone formée en prolongeant les lignes d'arc imprimées sur le marqueur de vaisseau jusqu'à la portée 3. Un vaisseau est **DANS** un arc si n'importe quelle partie de son socle est dans cette zone.

- Les arcs sont mesurés au-delà du socle du vaisseau. N'importe quelle partie d'un objet se trouvant sous un vaisseau n'est situé dans aucun arc de ce vaisseau.

ARCS STANDARD

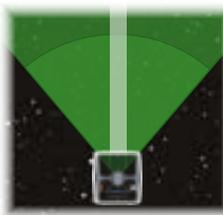
Il existe trois types d'ARCS STANDARD créés par le croisement des lignes diagonales.



1. **Arc avant** (☉) : cet arc s'étend en direction de ce que le vaisseau a en face de lui. La plupart des vaisseaux ont une arme principale ☉. Quasiment toutes les armes ☉, ☉ et ☉ utilisent cet arc.
2. **Arcs latéraux** : ces arcs sont sur les côtés droit et gauche des vaisseaux.
3. **Arc arrière** (☾) : cet arc s'étend en direction opposée à ce que le vaisseau a en face de lui. Certains vaisseaux ont une arme principale ☾.

ARC « BULLSEYE »

A l'intérieur de l'arc avant (☉), chaque vaisseau dispose d'un arc « bullseye ».



Arc « Bullseye » (☉) : cet arc est imprimé à l'intérieur de l'☉. Si un élément se trouve dans l'arc ☉ d'un vaisseau, il se trouve également dans l'arc ☉ de ce vaisseau.

- Le ☉ est de la largeur et de la longueur de la règle des portées.
- Il n'y a pas d'effet particulier quand un vaisseau attaque un autre vaisseau situé dans son ☉, mais certaines [capacités](#) de carte s'y réfèrent explicitement.

ARCS ENTIERS

Il existe deux ARCS ENTIERS qui utilisent la ligne médiane du marqueur de vaisseau à la place des lignes d'arc imprimées.



1. **Arc entier avant** (☉) : cet arc couvre toute la zone à l'avant du vaisseau. Certains vaisseaux ont une arme principale ☉.
2. **Arc entier arrière** (☾) : cet arc couvre toute la zone à l'arrière du vaisseau.

En utilisant les ☉ et ☾ et en prolongeant la ligne médiane jusqu'à la portée 3, les expressions suivantes sont utilisées pour exprimer les relations spatiales entre les différents vaisseaux.

- **Derrière** : si un vaisseau A est dans le ☾ d'un vaisseau B et que le vaisseau A ne franchit pas la ligne médiane du vaisseau B, alors le vaisseau A est **DERRIÈRE** le vaisseau B.

- **En face de / Devant** : si un vaisseau A est dans le ☉ d'un vaisseau B et que le vaisseau A ne franchit pas la ligne médiane du vaisseau B, alors le vaisseau A est **EN FACE** du vaisseau B.

- **De flanc** : si un vaisseau A franchit la ligne médiane d'un vaisseau B, alors le vaisseau A est sur le **FLANC** du vaisseau B.

ARCS DE TOURELLE

Contrairement aux autres arcs, certaines armes utilisent des indicateurs d'arc de tourelle pour sélectionner les arcs. Il existe deux types d'indicateurs d'arc de tourelle : la tourelle simple (☉) et la tourelle double (☉). Durant la [mise en place](#), un vaisseau avec une [arme principale](#) (ou [spéciale](#)) ☉ ou ☉ ajoute à son socle, l'indicateur d'arc de tourelle correspondant.



L'indicateur d'arc de tourelle pointe vers l'un des quatre arcs standard du vaisseau. L'arc standard désigné par l'indicateur d'arc de tourelle est un ☉ en plus d'être toujours un arc standard. Lorsqu'un vaisseau effectue une attaque ☉, il peut attaquer une cible qui est dans son arc ☉.



Un vaisseau qui a un indicateur de tourelle double a deux ☉ dans des directions opposées.

Un vaisseau peut sélectionner l'arc standard vers lequel est dirigé son indicateur d'arc de tourelle, en utilisant l'action de [rotation](#) (☉).

Les indicateurs d'arc de tourelle des vaisseaux immenses bénéficient de règles supplémentaires (voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

ARCS DE TIR

Les ARCS DE TIR d'un vaisseau incluent tous les arcs colorés sur le marqueur de vaisseau du vaisseau plus tous les arcs ☉, s'il y en a.

- Si une carte d'amélioration donne au vaisseau un arc ☉ ou une arme principale avec un arc spécifique, ces arcs sont également des arcs de tir.

ARC D'ATTAQUE

Durant une [attaque](#), l'ARC D'ATTAQUE est l'arc qui correspond à l'arme utilisée par l'attaquant. Lors de l'étape « Déclarer le défenseur », le vaisseau adverse doit se trouver dans l'arc d'attaque.

ARME PRINCIPALE

Chaque vaisseau a jusqu'à deux armes principales indiquées sur sa carte de vaisseau. Chaque arme principale a un symbole d'arc et une valeur d'attaque rouge. Lorsqu'un vaisseau attaque, il choisit une arme pour effectuer son attaque. S'il utilise une arme principale pour effectuer une attaque, la valeur d'attaque indique le nombre de dés d'attaque qu'il va lancer durant l'étape « Lancer les dés d'attaque » et le symbole d'arc indique où le défenseur doit se situer.



- Une arme principale requiert une portée d'attaque de 1-3 et n'a aucun coût par défaut.
- Puisque les armes principales ne sont pas des [armes spéciales](#), elles ne bénéficient pas des capacités qui se déclenchent lorsqu'une attaque spéciale est effectuée.

ARME SPÉCIALE

Les armes spéciales affichent l'en-tête « **ATTAQUE :** » dans le texte de la carte. Elles proposent des types d'attaques supplémentaires autres que celles de l'[arme principale](#) des vaisseaux.

Les armes spéciales se composent d'un prérequis d'[arc](#), d'un prérequis de portée, d'une valeur d'attaque et éventuellement d'autres prérequis. Le **SYMBOLE D'ARC** indique où la cible doit se situer pour pouvoir effectuer cette attaque. Le **PRÉREQUIS DE PORTÉE** indique l'étendue valide de [portée d'attaque](#). La **VALEUR D'ATTAQUE** rouge est utilisée pour déterminer le nombre de dés d'attaque à lancer durant l'étape « Lancer les dés d'attaque ». Pour les cartes avec des prérequis spécifiques, tous les prérequis doivent être satisfaits pour pouvoir effectuer l'attaque.

- Certaines armes spéciales possèdent une petite **ICÔNE ARTILLERIE** qui indique que les bonus de portée ne sont pas appliqués aux attaques utilisant ces armes.
- Les prérequis d'arc sont représentés par les symboles d'arc, indiqués à gauche de la valeur d'attaque. Il est nécessaire que le défenseur soit dans cet arc de l'attaquant.
- Les prérequis de portée sont les chiffres blancs qui apparaissent sous la valeur d'attaque et le prérequis d'arc.
- Certaines attaques ont également des prérequis spécifiques indiqués entre parenthèses après l'en-tête.
 - ◇ L'en-tête « **ATTAQUE (X)** : » signifie que l'attaquant doit avoir un [verrouillage](#) sur le défenseur.
 - ◇ L'en-tête « **ATTAQUE (O)** : » signifie que l'attaquant doit avoir un marqueur de concentration.
- Puisque les armes spéciales ne sont pas des [armes principales](#), elles ne bénéficient pas des capacités qui se déclenchent lorsqu'une attaque principale est effectuée.
- Tous les types d'attaques des cartes d'amélioration (comme les attaques ) sont des attaques spéciales.



Icône
artillerie

ARRIMER

Certaines capacités permettent à un vaisseau d'être attaché à ou inséré dans un autre vaisseau allié. Si une capacité de carte indique à un vaisseau de s'**ARRIMER** à un vaisseau porteur, le vaisseau arrimé est placé [en réserve](#). Pendant la [phase de système](#), un vaisseau arrimé peut être **DÉPLOYÉ** depuis son vaisseau porteur, en respectant les étapes suivantes :

1. Choisissez une [manœuvre](#) qui ne soit ni stationnaire, ni une marche arrière sur le cadran de manœuvres du vaisseau arrimé.
2. En utilisant le gabarit de manœuvre correspondant à la manœuvre choisie, le vaisseau arrimé exécute la manœuvre en plaçant le gabarit entre les [glissières](#) avant ou arrière du vaisseau porteur, comme si ces glissières étaient la position de départ du vaisseau.
3. Le vaisseau peut effectuer une [action](#).
 - Tant qu'un vaisseau est en train d'être déployé, s'il ne devait exécuter sa manœuvre que partiellement et ne pouvait être placé qu'en chevauchant un autre vaisseau, son déploiement échoue et il reste en réserve.
 - Un vaisseau qui se déploie pendant la phase de système, ne s'active pas lors de la phase d'activation.

Pendant la phase de système, un vaisseau qui est à portée 0 de son vaisseau porteur, peut s'y arrimer. Il est alors placé en réserve. Un vaisseau ne peut pas s'arrimer et se déployer au cours de la même phase de système. Un vaisseau qui s'arrime pendant la phase de système ne résout pas son cadran de manœuvres et ne s'active pas lors de la phase d'activation.

Si un vaisseau porteur est détruit et avant de le retirer de la zone de jeu, tout vaisseau qui est arrimé peut réaliser un **DÉPLOIEMENT D'URGENCE**. Un vaisseau arrimé effectue un déploiement d'urgence de la même manière qu'un déploie-

ment normal, sauf qu'il commence par subir 1 dégât  et qu'après avoir exécuté sa manœuvre il n'a aucune opportunité d'effectuer une action.

- Si le vaisseau arrimé tente de réaliser un déploiement d'urgence et ne peut exécuter sa manœuvre que partiellement et être placé qu'en chevauchant un autre vaisseau, son déploiement échoue et il est détruit.
- Si un vaisseau réalise un déploiement d'urgence pendant la [phase d'engagement](#), il peut toujours s'engager à cette phase selon sa valeur d'initiative. Si son créneau d'initiative est déjà passé, il ne pourra pas s'engager à cette phase.

De plus :

- Voir les [Annexes](#) pour un exemple de déploiement.
- Les vaisseaux capables de s'arrimer peuvent débiter la partie en étant arrimés. Avant l'étape « Placer les forces » de la [mise en place](#), le joueur doit déclarer quels vaisseaux sont arrimés et à quels vaisseaux porteurs ils sont arrimés.
- Durant la phase de système, l'initiative du vaisseau qui s'arrime ou qui est déployé est utilisée, pas celle de son vaisseau porteur.

ATTAQUE

Les vaisseaux peuvent effectuer des attaques. Thématiquement, cela simule le vaisseau tirant avec ses canons blaster, son artillerie ou d'autres armes.

Si un vaisseau effectue une attaque, il devient l'attaquant et doit suivre ces étapes :

1. **Déclarer une cible** : lors de cette étape, le joueur attaquant identifie et nomme le défenseur de cette attaque.
 - a. **Mesurer la portée** : le joueur attaquant mesure la [portée](#) depuis le vaisseau attaquant vers n'importe quel nombre de vaisseaux ennemis et détermine quels vaisseaux ennemis sont dans ses [arcs](#).
 - b. **Choisir une arme** : le joueur attaquant choisit l'une des armes [principales](#) ou [spéciales](#) du vaisseau attaquant.
 - c. **Déclarer le défenseur** : le joueur attaquant choisit un vaisseau ennemi qui devient le défenseur. Le défenseur doit remplir les prérequis définis par l'arme.
 - d. **Payer les coûts** : l'attaquant doit payer tous les coûts pour effectuer l'attaque.
- Durant l'étape « Déclarer une cible », l'[arc d'attaque](#) est l'arc qui correspond à l'arme choisie. La [portée d'attaque](#) est déterminée en mesurant la portée depuis le point le plus proche de l'attaquant au point le plus proche du défenseur qui est **DANS** l'arc d'attaque.
- Une arme principale requiert que la portée d'attaque soit 1–3. Une arme principale n'a aucun coût par défaut.
- Les armes spéciales ont différents prérequis spécifiés par la source de l'attaque.
- Sauf s'il dispose d'une capacité qui lui permet d'attaquer à portée 0, un vaisseau ne peut pas attaquer un vaisseau à portée 0, même si la portée d'attaque est censée être portée 1.
- S'il n'y a aucune cible valide pour une arme choisie, ou si l'attaquant ne peut pas payer les coûts requis pour cette attaque, alors le joueur attaquant choisit une arme différente ou décide de ne pas attaquer.
2. **Dés d'attaque** : lors de cette étape, le joueur attaquant lance les dés d'attaque et les joueurs peuvent modifier ces dés.
 - a. **Lancer les dés d'attaque** : le joueur attaquant détermine le nombre de dés d'attaque à lancer. À la valeur d'attaque de l'arme, appliquez les modificateurs qui augmentent ou réduisent le nombre de dés d'attaque (comme le bonus de portée et autres effets). Ensuite, si un nombre maximal ou minimal de dés a été fixé, appliquez cette limitation. Il existe toujours un minimum de 0 et un maximum de 6.

- b. **Modifier les dés d'attaque** : les joueurs résolvent les capacités qui modifient les dés d'attaque. Le joueur défenseur résout ses capacités en premier, puis le joueur attaquant résout les siennes.
 - La manière la plus courante pour l'attaquant de modifier les dés d'attaque est en dépensant un [marqueur de concentration](#) ou en dépensant un [verrouillage](#) qu'il a sur le défenseur.
 - Chaque dé d'attaque ne peut pas être relancé plus d'une fois durant une même attaque.
3. **Dés de défense** : lors de cette étape, le joueur défenseur lance les dés de défense et les joueurs peuvent modifier ces dés.
- a. **Lancer les dés de défense** : le joueur défenseur détermine le nombre de dés de défense à lancer. À la valeur d'agilité du défenseur, appliquez les modificateurs qui augmentent ou réduisent le nombre de dés de défense (comme le bonus de portée, le fait que l'attaque soit gênée ou pas, autres effets). Ensuite, si un nombre maximal ou minimal de dés a été fixé, appliquez cette limitation. Il existe toujours un minimum de 0 et un maximum de 6.
 - b. **Modifier les dés de défense** : les joueurs résolvent les capacités qui modifient les dés de défense. Le joueur attaquant résout ses capacités en premier, puis le joueur défenseur résout les siennes.
 - La manière la plus courante pour le défenseur de modifier les dés de défense est en dépensant un marqueur de concentration ou un marqueur d'évasion.
 - Chaque dé de défense ne peut pas être relancé plus d'une fois durant une même attaque.

4. **Neutraliser les résultats** : lors de cette étape, les dés d'attaque et de défense opposés se **NEUTRALISENT**. Les dés se neutralisent dans l'ordre suivant :

- a. Les résultats opposés  et  s'annulent.
- b. Les résultats opposés  et  s'annulent.

L'attaque [touche](#) si au moins un résultat  ou  est non-annulé ; autrement l'attaque [rate](#).

5. **Infliger les dégâts** : si l'attaque touche, le défenseur [subit un dégât](#) pour chaque résultat  et  non-annulé, dans l'ordre suivant :

- a. Le défenseur subit 1 dégât  pour chaque résultat  non-annulé. Puis annulez tous les résultats .
- b. Le défenseur subit 1 dégât  pour chaque résultat  non-annulé. Puis annulez tous les résultats .

6. **Conséquences** : les capacités qui se déclenchent après une attaque sont résolues dans l'ordre suivant :

- a. Résolez toutes les capacités du joueur défenseur qui se déclenchent après qu'un vaisseau a défendu ou a été détruit, à l'exception des capacités qui offrent une attaque bonus.
- b. Résolez toutes les capacités du joueur attaquant qui se déclenchent après qu'un vaisseau a effectué une attaque ou a été détruit, à l'exception des capacités qui offrent une attaque bonus.
- c. Résolez toutes les capacités du joueur défenseur offrant une attaque bonus qui se déclenchent après qu'un vaisseau a défendu ou a été détruit.
- d. Résolez toutes les capacités du joueur attaquant offrant une attaque bonus qui se déclenchent après qu'un vaisseau a effectué une attaque ou a été détruit.

- Chaque vaisseau peut effectuer une attaque standard lorsqu'il s'engage durant la phase d'engagement.

- Si un vaisseau est [détruit](#) à un certain palier d'initiative durant la [phase d'engagement](#), il n'est retiré de la partie qu'une fois que tous les vaisseaux ayant la même [initiative](#) que le vaisseau attaquant se sont engagés.

- Durant une attaque, un vaisseau ne peut pas choisir de lancer moins de dés qu'il est supposé lancer.

- Si un joueur souhaite lancer plus de dés qu'il n'en a sa disposition, prenez note des résultats lancés et relancez autant de dés que nécessaire pour égaler le nombre total de dés que le joueur aurait dû lancer en une seule fois. Il faut noter que ces dés ne sont pas considérés comme relancés pour tout ce qui concerne la modification de dés.

ATTAQUE BONUS

Si une carte indique à un vaisseau d'effectuer une attaque bonus, il effectue une [attaque](#) supplémentaire durant l'étape Conséquences.

- Quelques [armes spéciales](#) offrent une attaque bonus en utilisant la même arme. Lorsque vous effectuez ce type d'attaque bonus, vous conservez les mêmes prérequis d'arc, de portée et de coût, sauf précision contraire.

◇ Par exemple, un vaisseau qui a attaqué avec la carte Missiles Groupés peut effectuer une attaque bonus contre un autre vaisseau à portée 1 du défenseur et ignore le prérequis . La portée (2-3), l'arc () et le coût (dépensez 1 charge ) sont maintenus pour l'attaque bonus.

- Un vaisseau peut effectuer une seule attaque bonus par [round](#).

- Si les deux joueurs ont des attaque bonus qui se déclenchent après une attaque, le joueur défenseur résout son attaque bonus en premier.

- Les vaisseaux immenses suivent des règles supplémentaires pour les attaques bonus (voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

ATTAQUES SIMULTANÉES

Pour représenter le fait que des vaisseaux avec la même initiative attaquent en même temps, si un vaisseau est [détruit](#) durant la [phase d'engagement](#), le vaisseau n'est [retiré de la partie](#) qu'après que tous les vaisseaux ayant la même initiative que le vaisseau actuellement engagé, se sont engagés.

BOMBE

Une bombe est un type d'[engin](#) qui est placé dans la [zone de jeu](#) grâce à l'effet d'une carte d'amélioration . La carte d'amélioration qui correspond à la bombe possède le trait « Bombe » en haut de son texte de carte. Les bombes peuvent être larguées ou lancées durant la [phase de système](#) et explosent à la fin de la [phase d'activation](#).

BONUS DE PORTÉE

Durant une [attaque](#), l'attaquant ou le défenseur peut lancer un dé supplémentaire en fonction de la [portée d'attaque](#). Pour une portée d'attaque 0-1, l'attaquant lance un dé d'attaque supplémentaire durant l'étape « Lancer les dés d'attaque ». Pour une portée d'attaque 3, le défenseur lance un dé de défense supplémentaire durant l'étape « Lancer les dés de défense ».

- Les bonus de portée sont appliqués pour toutes les attaques, sauf précision contraire. Certaines [armes spéciales](#) possèdent une petite icône artillerie qui indique que les bonus de portée ne peuvent pas être appliqués aux attaques utilisant ces armes.



- Bien que les bonus de portée s'appliquent à portée 0, un vaisseau ne peut normalement pas effectuer d'attaque principale à portée 0.

BOUCLE DE SEGNOR (A) ET (M)

Voir [Direction](#).

BOUCLERS

Les boucliers () sont un type de charge. Voir Charge.

BROUILLAGE (⚡)

Les pilotes peuvent effectuer un brouillage pour mener une guerre électronique et perturber les systèmes des autres vaisseaux. Lorsqu'un vaisseau effectue l'action ⚡, il effectue un brouillage. Un vaisseau **BROUILLEUR** est un vaisseau qui tente d'effectuer un brouillage en réalisant les étapes suivantes :



Marqueur de brouillage

1. Mesurez la [portée](#) du vaisseau brouilleur vers autant de vaisseau [ennemi](#) que vous voulez.
2. Choisissez un vaisseau ennemi à portée 1, ou à portée 1-2 dans l'arc ☹️ du vaisseau brouilleur.
3. Le vaisseau choisi gagne un marqueur de brouillage.

Un vaisseau est **BROUILLÉ** s'il a au moins un marqueur de brouillage. Les marqueurs de brouillage sont des [marqueurs](#) circulaires orange. Lorsqu'un vaisseau devient brouillé, le joueur qui est à l'origine de l'effet de brouillage choisit pour le vaisseau brouillé entre : soit lui retirer un de ses marqueurs verts, soit rompre un des ses verrouillages. Si l'un des deux effets est résolu, le marqueur de brouillage est retiré. Si le vaisseau n'a pas de marqueur vert ou n'est pas en train de maintenir un verrouillage, il reste brouillé.

Après qu'un vaisseau brouillé a gagné un marqueur vert ou verrouillé une cible, le vaisseau brouillé retire ce marqueur ou rompt ce verrouillage. Puis il retire un marqueur de brouillage.

- Certaines [armes spéciales](#) infligent des [marqueurs](#) de brouillage à la place d'infliger des dégâts.
- Lorsqu'un vaisseau tente d'effectuer un brouillage, il [échoue](#) si aucun vaisseau n'est choisi.
- N'importe quelle [capacité](#) qui permet à un vaisseau brouillé de gagner un marqueur vert ou de verrouiller une cible, déclenche toujours les effets qui surviennent lorsque vous résolvez cette capacité, même si le marqueur est retiré ou si le verrouillage est rompu. Le marqueur de brouillage ne fait pas [échouer](#) cette capacité.
- Si une capacité indique à un vaisseau de brouiller, ceci est différent d'effectuer une action ⚡. Un vaisseau qui brouille sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action ⚡ à ce round.
- Si un vaisseau a plusieurs marqueurs verts et/ou verrouillages, le joueur dont l'effet a fait gagner le marqueur de brouillage choisit quel marqueur vert est retiré ou quel verrouillage est rompu.

CADRAN

Chaque type de vaisseau a son propre cadran unique. Chaque paquet d'extension contient un cadran pour chaque vaisseau contenu dans l'extension. Les cadrans sont utilisés durant la [phase de préparation](#) pour sélectionner secrètement ses manœuvres.

- Lorsqu'il est demandé à un joueur de régler son cadran de vaisseau, le joueur peut choisir de conserver la même manœuvre qui était déjà sélectionnée, sauf précision contraire.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à toucher ou regarder les cadrans face cachée de leurs adversaires. Si un joueur souhaite toucher ou regarder un de ses propres cadrans, il doit en informer son adversaire qu'il souhaite le faire avant de toucher le cadran.



Recto et verso d'un cadran de X-wing

- Chaque [faction](#) dispose de son propre **Kit d'Amélioration de Cadrans de Manœuvres**. Ces cadrans sont légèrement différents des versions classiques puisque les [manœuvres](#) sont sélectionnées par l'indicateur courbé en dessous de la manœuvre.

CALCUL (🎲)

Les pilotes peuvent calculer, utilisant la puissance de leur ordinateur pour améliorer leurs performances au combat. Lorsqu'un vaisseau effectue une action 🎲, il gagne un marqueur de calcul.



Marqueur de calcul

Un vaisseau est **CALCULATEUR** tant qu'il a au moins un marqueur de calcul. Les marqueurs de calcul sont des [marqueurs](#) circulaires verts. Un vaisseau calculateur bénéficie des règles suivantes :

- Lorsqu'un vaisseau calculateur effectue une attaque, durant l'étape « Modifier les dés d'attaque », il peut dépenser un ou plusieurs marqueurs de calcul pour changer autant de ses résultats 🎲 en résultats ✨.
- Lorsqu'un vaisseau calculateur défend, durant l'étape « Modifier les dés de défense », il peut dépenser un ou plusieurs marqueurs de calcul pour changer autant de ses résultats 🎲 en résultats ⚡.

De plus :

- Un vaisseau ne peut pas dépenser de marqueurs de calcul pour changer des résultats 🎲 en résultats ⚡ ou ✨ s'il n'a aucun résultat 🎲.
- Si une capacité de carte demande à un vaisseau de gagner un marqueur de calcul, ceci est différent d'effectuer une action 🎲. Un vaisseau qui gagne un marqueur de calcul sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action 🎲 à ce round.

CAPACITÉS

Certains textes sur les cartes d'état, de dégât, de vaisseau ou d'amélioration décrivent des **CAPACITÉS**. Ces capacités ont un effet et un timing précis.

- Une capacité est obligatoire et doit être résolue sauf si elle utilise le terme « peut » ou a un en-tête « **ACTION :** » ou « **ATAQUE :** ».
- Un vaisseau ne peut pas dépenser ou retirer des marqueurs qui appartiennent à d'autres vaisseaux sauf si un effet précise le contraire. De la même manière, un vaisseau ne peut pas dépenser, modifier ou retirer des résultats de dés qui appartiennent à un autre vaisseau sauf si un effet précise le contraire.
- Si plusieurs capacités se résolvent au même moment, les joueurs utilisent la [file des capacités](#) pour déterminer l'ordre dans lequel ces capacités se résolvent.
- Les capacités d'un vaisseau [détruit](#) restent actives jusqu'à ce que ce vaisseau soit retiré, sauf si la capacité précise le moment où l'effet s'arrête, comme « jusqu'à la fin de la phase d'engagement » par exemple. L'effet reste alors actif jusqu'à la fin du moment spécifié.

CAPACITÉS DE PILOTE ET DE VAISSEAU

Certaines cartes de vaisseau ont des capacités en plus ou à la place de leur texte d'ambiance. Toutes les cartes de vaisseau limitées ont des **CAPACITÉS DE PILOTE** uniques et personnalisées à la place de leur texte d'ambiance. Certains vaisseaux ont des **CAPACITÉS DE VAISSEAU** inscrites sous leurs capacités de pilote ou sous leur texte d'ambiance. Les vaisseaux de même type ont tous la même capacité de vaisseau.

Après avoir effectué une action, vous pouvez dépenser 1 🎲 pour effectuer une action.

Capacité de pilote

ORDINATEUR DE VISÉE AVANCÉE : tant que vous effectuez une attaque principale contre un défenseur que vous avez verrouillé, lancez 1 dé d'attaque supplémentaire et changez

Capacité de vaisseau



EFFETS DE REMPLACEMENT

Certaines capacités sont des substitutions plutôt que des ajouts – elles remplacent la résolution normale d'un effet. Ces capacités utilisent en général les termes « est censé », « devrait » et « à la place ».

- Les effets de remplacements ne sont pas ajoutés à la fin de la [file des capacités](#) mais sont résolus au moment où les effets qu'ils remplacent auraient dû se résoudre.
- Lorsqu'un effet de remplacement est résolu, l'effet remplacé est considéré comme n'ayant jamais eu lieu.
 - ◇ Par exemple, la capacité de Jyn Erso dit « Si un vaisseau allié à portée 0-3 est censé gagner un marqueur de concentration, il peut gagner 1 marqueur d'évasion à la place. » Si cette capacité est utilisée, un effet qui se déclenche après qu'un vaisseau a gagné un marqueur de concentration ne se déclenchera pas.
- Si plusieurs effets de remplacement peuvent se substituer à un même effet, seulement un peut se substituer à l'effet original.
 - ◇ Par exemple, un vaisseau est sur le point de gagner un marqueur de concentration et dispose de la capacité « Avant que vous ne gagniez un marqueur de concentration, vous gagnez un marqueur d'évasion à la place » et de la capacité « Avant que vous ne gagniez un marqueur de concentration, vous gagnez un marqueur de calcul à la place. » Seulement l'une de ces deux capacités pourra être résolue.

COÛTS À PAYER

Un vaisseau peut payer un coût pour un effet seulement si l'effet peut être résolu.

- Par exemple, la capacité d'un droïde « Gonk » GNK dit « **ACTION :** Dépensez 1  pour récupérer 1 bouclier. » Ce vaisseau ne peut pas dépenser de charge s'il n'a que des boucliers actifs.
- Des effets de remplacement peuvent remplacer un coût qu'un vaisseau est censé payer. Si un coût est remplacé de cette façon, l'effet peut être résolu.

CAPACITÉS DE PILOTE

Voir [Capacités](#), ci-dessus.

CAPACITÉS DE VAISSEAU

Certains vaisseaux ont des **CAPACITÉS DE VAISSEAU** inscrites sous leurs capacités de pilote ou sous leur texte d'ambiance. Les vaisseaux de même type ont tous la même capacité de vaisseau.

- Certaines capacités de vaisseau peuvent avoir des en-têtes « **ACTION :** ». Elles sont appelées **ACTIONS DE CAPACITÉ DE VAISSEAU**. Ces actions ne sont pas dans la barre d'action du vaisseau.

CARTES D'AMÉLIORATION

Lorsqu'il constitue son escadron, un joueur peut ajouter des améliorations à ses vaisseaux en payant le coût en points d'escadron correspondant. Pour constituer un escadron en utilisant le générateur d'escadrons, chaque vaisseau dispose d'un coût en points d'escadron et d'un bandeau d'amélioration indiquant le nombre et le type d'amélioration dont le vaisseau peut s'équiper. S'il y a un emplacement  ou  disponible pour le vaisseau, cela sera également indiqué. Les améliorations ont leur propre coût en points d'escadron.

Certaines cartes d'amélioration peuvent avoir une ou plusieurs des règles suivantes, inscrites dans leur champ de restriction :

- **Rebelle / Impérial / Racailles :** cette amélioration ne peut être équipée que par un vaisseau appartenant à la faction spécifiée.
- **Vaisseau Petit / Moyen / Grand / Immense :** cette amélioration ne peut être équipée que par un vaisseau de la [taille](#) spécifiée.
- **Type de Vaisseau :** si un type de vaisseau est indiqué, cette amélioration ne peut être équipée que par un vaisseau du type spécifié.

- **Action :** s'il y a une icône d'action, cette amélioration ne peut être équipée que par un vaisseau dont la barre d'action contient cette icône. Cela n'inclut pas les actions qui sont inscrites dans la barre d'action jumelée.
- Un vaisseau ne peut pas être équipé avec plusieurs exemplaires d'une même carte.
- Les cartes d'un escadron sont restreintes par la règle des cartes [limitées](#) et Solitaires.
- Certains effets peuvent « échanger » ou « équiper » une carte d'amélioration d'un vaisseau à un autre lors de la mise en place ou après.
 - ◇ Un effet peut déplacer une amélioration vers un vaisseau qui ne possède pas l'icône correspondante dans son bandeau d'amélioration.
 - ◇ Un effet ne peut pas déplacer une amélioration vers un vaisseau qui ne possède pas le prérequis indiqué dans le champ de restriction de la carte d'amélioration, sauf si l'effet précise explicitement d'équiper en ignorant toute restriction.

CARTES DE DÉGÂT

Les cartes de dégât sont utilisées pour matérialiser la quantité de dégâts subis par un vaisseau. Lorsqu'une carte de dégât doit être attribuée à un vaisseau, chaque joueur utilise son propre paquet de cartes de dégât. Après qu'un vaisseau a été détruit, ses cartes de dégât restent sur lui.



Cartes de dégât

Certaines capacités peuvent vous demander de retourner les cartes de dégât. Une carte face cachée peut être **EXPOSÉE**, ce qui la retourne face visible et son effet est résolu. Les cartes face visible et face cachée peuvent être **RÉPARÉES**. Si une carte face visible est réparée, elle est retournée face cachée. Si une carte face cachée est réparée, elle est défaussée.

- Exposer une carte de dégât n'est pas la même chose qu'attribuer une carte de dégât et par conséquent cela ne déclenche pas les capacités relatives au fait de subir des dégâts.
- Si une capacité expose ou répare une carte de dégât face cachée d'un vaisseau, et que celui-ci a plusieurs cartes de dégât face cachée, la carte est déterminée au hasard.
 - ◇ Pour déterminer au hasard une carte de dégât face cachée, le joueur mélange toutes les cartes face cachée du vaisseau et son adversaire en prend une au hasard.
- Si une capacité autorise un vaisseau à réparer une carte de dégât sans préciser face visible ou face cachée, le joueur peut choisir de réparer une carte qui est soit face visible, soit face cachée.
- La [valeur de coque](#) d'un vaisseau n'est pas diminuée par l'attribution de cartes de dégât.
- Vous ne pouvez pas regarder le texte d'une carte de dégât face cachée sauf si un effet précise le contraire.
- Si un paquet de cartes de dégât est vide lorsqu'une carte de dégât doit être attribuée ou piochée, retirez toutes les cartes de dégât des vaisseaux détruits, retournez-les face cachée et mélangez-les pour former un nouveau paquet de cartes de dégât.
 - ◇ S'il ne reste toujours pas suffisamment de cartes dans le paquet de cartes de dégât, prenez note (sur une feuille, avec des jetons ou tout autre moyen) du nombre de cartes de dégât face cachée attribuées à chaque vaisseau, puis mélangez ces cartes de dégât face cachée pour former un nouveau paquet.
- Chaque carte de dégât est numérotée de 1 à 14 en bas de la carte. À côté de ce numéro se trouvent des petits ronds qui indiquent le nombre d'exemplaire de cette carte de dégât dans le paquet de dégâts. Cela permet de savoir si des cartes sont manquantes et si oui, combien et lesquelles.
- Les vaisseaux immenses disposent de leurs propres cartes de dégât (voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

CARTES D'ÉTAT

Les cartes d'état sont des cartes assignées par des vaisseaux et des améliorations qui représentent des effets de jeu persistant. Une carte d'état n'est pas en jeu tant qu'un effet ne l'a pas assignée à un vaisseau. Lorsqu'une carte d'état est assignée, son texte se résolve.

Après qu'une carte d'état a été assignée à un vaisseau, assignez-lui le marqueur de condition correspondant comme rappel de l'effet persistant de la carte.

- Un marqueur de condition est retiré lorsque la carte de condition correspondante est retirée.
- Une condition qui a été retirée peut être assignée à nouveau.
- Lorsqu'un vaisseau est retiré de la partie, les cartes d'état qui lui sont assignées ne sont pas retirées.

ÉTAT LIMITÉ

Certaines cartes d'état sont limitées, ce qui signifie que chaque joueur ne peut avoir qu'un certain nombre d'exemplaires de cet état en jeu. Si un effet assigne une nouvelle occurrence d'un état limité qui ferait dépasser la limite autorisée pour cet état, le joueur dont l'effet a assigné l'état choisit un exemplaire en jeu de l'état limité, le retire, puis assigne la nouvelle occurrence de cet état.

Par exemple, si un état est limité à 1 et qu'une deuxième occurrence de cet état devait être assignée pour ce joueur, la première occurrence de la carte d'état est retirée, puis la seconde est alors assignée.

ÉTAT SECRET

Les **ÉTATS SECRETS** sont des cartes d'état qui partagent le même marqueur d'état et qui sont assignées face cachée plutôt que face visible. Un état secret est assigné par un joueur, et les autres joueurs ne savent pas quelle carte d'état secret partageant ce marqueur a été assigné. La carte d'état est révélée lorsque ses effets sont résolus. De plus :

- Aucun vaisseau ne peut avoir plus d'un état secret qui partage le même marqueur d'état.
- Si un vaisseau se voit assigner un état secret qui partage le même marqueur qu'un état qu'il a déjà, l'état précédent est retiré (s'il était face cachée, ne le révélez pas).
- Le joueur dont l'effet a assigné l'état peut regarder la carte d'état face cachée à tout instant.
- L'état secret assigné ainsi que tout état secret non-assigné qui partagent le même marqueur d'état sont des informations cachées aux autres joueurs.
- Le texte inscrit sur des états secrets sont des informations consultables par tous les joueurs à tout moment. Les extensions qui proposent des états secrets contiennent un exemplaire supplémentaire de chaque carte d'état secret afin de rappeler leurs effets aux joueurs sans avoir à révéler quel état est en jeu.

CHARGES (⚡, ♣, 🌐, 🌀)

Les **CHARGES** sont des éléments cartonnés à deux faces qui permettent de comptabiliser certaines ressources. Certaines cartes de vaisseau et d'amélioration disposent de charges pour noter leurs utilisations.

Toutes les charges suivent ces règles :

- Lorsqu'un effet indique à un vaisseau de **RÉCUPÉRER** une charge, une charge inactive de ce vaisseau (carte de vaisseau ou d'amélioration) est retournée sur sa face active. Une carte ne peut pas récupérer une charge si toutes ses charges sont déjà sur leur face active.
- Lorsqu'un effet indique à un vaisseau de **PERDRE** une charge, une charge assignée à la carte concernée est retournée sur sa face inactive.
- Lorsqu'un vaisseau **DÉPENSE** une charge, cette charge est perdue. Un vaisseau ne peut pas dépenser de charge pour un effet si toutes les charges disponibles pour cet effet sont déjà inactives.

- Chaque carte avec une **LIMITE DE CHARGE** (notée par un nombre coloré) débute la partie avec un nombre de charges égal à sa limite de charge. Chaque charge débute la partie avec sa face active visible.
- Les charges associées à des limites de charge qui ont un symbole de charge récurrente sont appelées **CHARGES RÉCURRENTES**. Les charges associées à des limites de charge qui n'ont pas de symbole de charge récurrente sont appelées **CHARGES NON-RÉCURRENTES**. Les charges qui sont perdues suite à l'avancée de la partie sont appelées **CHARGES RÉCURRENTES NÉGATIVES**.

TYPES DE CHARGE

Il existe 4 types de charge :

- Les **CHARGES STANDARDS** représentent des ressources limitées comme des munitions ou l'endurance d'un pilote. Elles sont représentées par un nombre doré.
- Les **CHARGES DE FORCE** représentent l'énergie mouvante de la Force. Elles sont représentées par un nombre violet.
- Les **BOUCLIERS** représentent les écrans déflecteurs d'un vaisseau. Ils sont représentés par un nombre bleu.
- L'**ÉNERGIE** représente le gain de puissance qu'un vaisseau immense puise dans ses moteurs. Elle est représentée par un nombre rose. (Voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

CHARGES RÉCURRENTES

Certaines limites de charge, capacités de bouclier et toutes les capacités de Force ont un **SYMBOLE DE CHARGE RÉCURRENT**. Lors de la phase de dénouement, chaque carte avec un symbole de charge récurrente récupère 1 charge par symbole de charge récurrente.



Symbole de charge récurrente

CHARGES RÉCURRENTES NÉGATIVES

Certaines limites de charge ont un **SYMBOLE DE CHARGE RÉCURRENT NÉGATIVE**. Lors de la phase de dénouement, chaque carte avec un symbole de charge récurrente négative perd 1 charge par symbole de charge récurrente négative.



Symbole de charge récurrente négative

CHARGES STANDARDS (⚡)

Les charges standards (⚡) représentent tout type de choses allant des munitions limitées à des capacités non-renouvelables qui ne peuvent être réalisées que très rarement.

- Les **CHARGES DE VAISSEAU** sont les charges sur les cartes de vaisseau et les **CHARGES D'AMÉLIORATION** sont les charges sur les cartes d'amélioration.
 - Si une carte d'amélioration a une limite de charge, les ⚡ sont placées au-dessus de cette carte (et non pas au-dessus de la carte de vaisseau à laquelle elle est attachée).
- ◇ Si une carte d'amélioration indique à un vaisseau de dépenser ⚡, ces ⚡ sont dépensées de cette carte d'amélioration.

CHARGES DE FORCE (♣)

Les charges de Force (♣) représentent la façon dont certains pilotes ou membres d'équipage peuvent exercer leur influence sur la Force.

Lorsqu'il effectue une attaque, un vaisseau peut dépenser autant de ♣, qu'il souhaite durant l'étape « Dés d'attaque » pour changer le même nombre de ses résultats 🎯 en résultats ✨. Lorsqu'il défend, un vaisseau peut dépenser autant de ♣ qu'il souhaite durant l'étape « Dés de défense » pour changer le même nombre de ses résultats 🎯 en résultats 🎯.

- Si une carte d'amélioration a une capacité de Force, elle augmente la capacité de Force du vaisseau. Les ♣ sont placées au-dessus de la carte du vaisseau (et non pas au-dessus de la carte d'amélioration).
- ◇ Une carte de vaisseau qui ne dispose pas d'une capacité de Force imprimée est considérée comme ayant une capacité de Force de « 0 » qui peut être augmentée par des cartes d'amélioration dotées d'une capacité de Force.

◇ Si un vaisseau dispose de plusieurs sources de ♣ récurrente, les valeurs récurrentes ne se cumulent pas. Lors de la phase de dénouement, chaque vaisseau ayant une capacité de Force récupère un nombre de ♣ égal au plus grand nombre de ♣ récurrente parmi les cartes qui lui apportent une capacité de Force. Par exemple, un vaisseau ayant une capacité de Force de « 0 » qui dispose de 2 cartes ♣, chacune lui accordant une capacité de Force de « +1 » et chacune ayant un symbole de ♣ récurrente, aura une capacité de Force de « 2 », mais ne récupérera qu'une seule ♣ lors de la phase de dénouement.

◇ Si une carte d'amélioration indique à un vaisseau de dépenser ♣, ces ♣ sont dépensées de la carte de vaisseau.

BOUCLIERS (🛡)

Les boucliers (🛡) représentent des écrans énergétiques de protection. Un vaisseau est **PROTÉGÉ** tant qu'il a au moins un bouclier actif.

Lorsqu'un vaisseau défend, les boucliers lui procurent une protection contre les dégâts. Voir [Dégât](#). De plus :

- Si une carte d'amélioration a une capacité de bouclier, elle augmente la capacité de bouclier du vaisseau. Les 🛡 sont placés au-dessus de la carte du vaisseau (et non pas au-dessus de la carte d'amélioration).

◇ Une carte de vaisseau qui ne dispose pas d'une capacité de bouclier imprimée est considérée comme ayant une capacité de bouclier de « 0 » qui peut être augmentée par des cartes d'amélioration dotées d'une capacité de bouclier.

◇ Lors de la phase de dénouement, chaque vaisseau ayant une capacité de bouclier récupère un nombre de 🛡 égal au nombre de symboles de 🛡 récurrent inscrits sur sa carte de vaisseau (seuls les vaisseaux immenses disposent de symboles de 🛡 récurrent, voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

◇ Si une carte d'amélioration indique à un vaisseau de dépenser 🛡, ces 🛡 sont dépensés de la carte de vaisseau.

ÉNERGIE (⚡)

L'Énergie (⚡) est une charge spéciale qui n'est utilisée que par les vaisseaux immenses. (Voir Annexe : Vaisseaux Immenses.)

CHEVAUCHER

Lorsqu'un vaisseau exécute une [manœuvre](#) ou lorsqu'il [se déplace](#), il **CHEVAUCHE** un objet si la position finale du vaisseau doit le placer physiquement au-dessus de cet objet.

Un vaisseau exécute **ENTIÈREMENT** une manœuvre s'il ne chevauche pas un autre vaisseau. Si un vaisseau exécute une manœuvre et chevauche un autre vaisseau, il doit **PARTIELLEMENT** exécuter sa manœuvre en effectuant les étapes suivantes :

1. Reculez le vaisseau le long du gabarit jusqu'à ce qu'il ne soit plus au-dessus de tout autre vaisseau. Pendant que vous reculez, ajustez la position du vaisseau pour que la lignée pointillée, visible entre les deux paires de glissières, reste alignée sur la ligne centrale du gabarit.

2. Une fois que le vaisseau n'est plus au-dessus de tout autre vaisseau, placez-le de manière à ce qu'il touche le dernier vaisseau au-dessus duquel il a reculé. Il se peut que finalement le vaisseau ne quitte pas sa position initiale.

3. Le vaisseau saute son étape « Effectuer une action ».

- Même si un vaisseau qui a partiellement exécuté une manœuvre doit sauter son étape « Effectuer une action », il peut toujours effectuer des actions offertes par d'autres effets de jeu.

- Même si un vaisseau n'a que partiellement exécuté une manœuvre, il est toujours considéré comme ayant exécuté une manœuvre avec la [vitesse](#), [direction](#) et [difficulté](#) indiquées.

De plus :

- Après avoir placé un objet, si cet objet a été placé sous au moins un vaisseau, chaque vaisseau concerné résout les effets de chevauchement de l'objet.

CIBLE

La cible d'une [attaque](#) est déclarée durant l'étape « Déclarer une cible ». Un vaisseau [ennemi](#) ciblé avec succès est le défenseur.

CONCENTRATION (👁)

Les pilotes peuvent se concentrer pour augmenter leurs prouesses au combat. Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il gagne un marqueur de concentration.



Marqueur de concentration

Un vaisseau est **CONCENTRÉ** tant qu'il a au moins un marqueur de concentration. Les marqueurs de concentration sont des [marqueurs](#) circulaires verts. Un vaisseau concentré bénéficie des règles suivantes :

- Lorsqu'un vaisseau concentré effectue une attaque, durant l'étape « Modifier les dés d'attaque », il peut dépenser un marqueur de concentration pour changer tous ses résultats 👁 en résultats ✨.

- Lorsqu'un vaisseau concentré défend, durant l'étape « Modifier les dés de défense », il peut dépenser un marqueur de concentration pour changer tous ses résultats 👁 en résultats ↯.

De plus :

- Un vaisseau ne peut pas dépenser de marqueurs de concentration pour changer des résultats 👁 en résultats ↯ ou ✨ s'il n'a aucun résultat 👁.

- Si une capacité indique à un vaisseau de gagner un marqueur de concentration, ceci est différent d'effectuer une action 👁. Un vaisseau qui gagne un marqueur de concentration sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action 👁 à ce round.

CONTRAINTE

Un vaisseau est **CONTRAIT** tant qu'il a au moins 1 marqueur de contrainte. Lorsqu'un vaisseau contraint défend, il lance 1 dé de défense en moins. Le marqueur de contrainte est un marqueur rouge.



Marqueur de contrainte

- Après qu'un vaisseau contraint a appliqué cet effet de lancer 1 dé de défense en moins, il retire 1 marqueur de contrainte.

- Après qu'un vaisseau contraint a exécuté une manœuvre bleue, il retire 1 marqueur de contrainte.

COORDINATION (👁)

Les pilotes peuvent coordonner pour assister leurs alliés. Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il coordonne. Un vaisseau **COORDINATEUR** est un vaisseau qui tente de coordonner en effectuant les étapes suivantes :

1. Mesurez la portée du vaisseau coordinateur vers autant de vaisseaux alliés que vous voulez.

2. Choisissez un autre vaisseau allié à portée 1-2.

3. Le vaisseau choisi peut effectuer une action s'il le souhaite.

De plus :

- Lorsqu'un vaisseau coordonne, la coordination échoue si aucun vaisseau éligible ne peut être choisi.

◇ Si le vaisseau choisi essaye d'effectuer une action mais que l'action échoue, la coordination, quant à elle, n'échoue pas.

- Si une capacité indique à un vaisseau de coordonner, ceci est différent d'effectuer une action 👁.

◇ Un vaisseau qui coordonne sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action 👁 à ce round.

◇ Un vaisseau qui coordonne sans effectuer l'action peut choisir un vaisseau allié, amical ou ennemi. S'il choisit un vaisseau contrôlé par un joueur différent, c'est le joueur contrôlant le vaisseau coordonné qui choisit l'action qu'effectuera son vaisseau.

COQUE

Le chiffre jaune sur une carte de vaisseau est la valeur de coque du vaisseau. La valeur de coque indique combien de cartes de dégât il doit avoir sur lui pour être **détruit**.



Le total de **COQUE RESTANTE** pour un vaisseau est la différence entre sa valeur de coque et le nombre de cartes de dégât qu'il possède.

DE FLANC

Voir [Arc](#).

DÉFENDRE

Voir [Attaque](#).

DÉFENSEUR

Le vaisseau qui est choisi lors d'une [attaque](#), durant l'étape « Déclarer le défenseur » de l'étape « Déclarer une cible » est le défenseur.

- Ce vaisseau reste le défenseur jusqu'à ce que les capacités « après avoir attaqué » et « après avoir défendu » ont été résolues durant l'étape Conséquences.

DÉGÂT

Les dégâts représentent la quantité de dégâts structurels qu'un vaisseau peut encaisser. Les dégâts sont matérialisés par des cartes de dégât. Un vaisseau est détruit lorsque le nombre de ses cartes de dégât est supérieur ou égal à sa valeur de coque.

Il y a deux types de dégâts : les dégâts ✱ (normaux) et les dégâts ✱ (critiques). Lorsqu'un vaisseau subit des dégâts, les dégâts sont subis un par un. Pour chaque dégât qu'un vaisseau subit, il perd un [bouclier](#) en retournant ce bouclier sur sa face inactive. S'il ne lui reste plus de bouclier actif, une carte de dégât lui est attribuée à la place. Pour les dégâts ✱, la carte est attribuée **face cachée**, pour les dégâts ✱, la carte est attribuée **face visible** et son texte s'applique. Tous les dégâts ✱ sont subis **avant** les dégâts ✱.

Un vaisseau est **ENDOMMAGÉ** tant qu'il a au moins une carte de dégât. Un vaisseau est **CRITIQUEMENT ENDOMMAGÉ** tant qu'il a au moins une carte de dégât face visible.

- Si un effet indique à un joueur d'attribuer une carte de dégât à un vaisseau, ceci est différent que de subir des dégâts. La carte est attribuée au vaisseau, que celui-ci ait ou non des boucliers actifs.
- Lorsqu'un vaisseau subit des dégâts ou se voit attribuer des cartes de dégât qui lui feraient dépasser sa valeur de [coque](#), les cartes de dégât en excès sont quand même attribuées.

DÉPLOIEMENT

Voir [Arrimer](#).

DÉRAPAGE

Un **DÉRAPAGE** est une manœuvre avancée utilisant un gabarit de virage (◀ ou ▶) ou de virage sur l'aile (↖ ou ↗). Un dérapage est exécuté de cette façon :

1. Placez l'extrémité du gabarit contre le bord du socle du vaisseau.

- ◊ Pour un **dérapiage à gauche** (◀ ou ↖), placez le gabarit contre le **bord droit** du vaisseau.
- ◊ Pour un **dérapiage à droite** (▶ ou ↗), placez le gabarit contre le **bord gauche** du vaisseau.



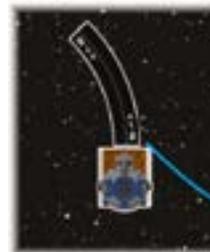
Alignez la ligne centrale du gabarit avec la ligne de côté du marqueur de vaisseau. L'autre extrémité du gabarit doit être dans le ☉ du vaisseau.

2. Soulevez le vaisseau et placez-le contre l'autre extrémité du gabarit de telle sorte que la ligne de côté du marqueur de vaisseau soit alignée avec la ligne centrale du gabarit.



De plus :

- Un dérapage est exécuté en plaçant le gabarit de manœuvre dans la même orientation que s'il était placé à l'avant du vaisseau, mais en le plaçant sur le côté du vaisseau. Cela signifie qu'un dérapage qui déplace un vaisseau vers la droite correspond sur le cadran de manœuvres à une manœuvre affichée vers la gauche et utilise le gabarit gauche (◀ ou ↖), et vice-versa.
- Si le vaisseau ne peut pas entièrement exécuter un dérapage, il exécute partiellement cette manœuvre en utilisant la ligne de côté gauche/droite du marqueur de vaisseau (et non pas la ligne centrale entre les glissières avant/arrière, comme pour une manœuvre partielle classique) pour déterminer sa position finale.



Le dérapage modifie le placement du gabarit de manœuvre, sans en changer la direction.

DERRIÈRE

Voir [Arc](#).

DÉSARMEMENT

Un vaisseau est **DÉSARMÉ** s'il a au moins un marqueur de désarmement. Un vaisseau désarmé ne peut pas effectuer d'[attaque](#). Un marqueur de désarmement est un [marqueur circulaire orange](#) et est retiré durant la [phase de dénouement](#).



Marqueur de Désarmement

- Durant la [phase d'engagement](#), les vaisseaux désarmés continuent de s'engager (bien qu'il ne puisse pas effectuer d'attaque).

DÉS OCCULTATION

Voir [Occultation](#).

DESTRUCTION DE VAISSEAUX

Un vaisseau est **DÉTRUIT** une fois qu'il a reçu un nombre de cartes de dégâts supérieur ou égal à sa valeur de coque. Un vaisseau détruit est placé sur sa carte de vaisseau.

- Après qu'un vaisseau a été détruit dans une phase autre que la [phase d'engagement](#), il est [retiré de la partie](#).
- Si un vaisseau est détruit durant la phase d'engagement, il est retiré de la partie après que tous les vaisseaux avec la même valeur d'initiative que le vaisseau actuellement engagé se sont engagés, c'est le principe d'[attaques simultanées](#).

- Si un effet se déclenche après qu'un vaisseau a été détruit, l'effet se résout immédiatement avant de retirer le vaisseau.
- Les **capacités** d'un vaisseau détruit restent actives jusqu'à ce que le vaisseau soit retiré sauf si la capacité précise un timing différent pour la fin de l'effet, comme « jusqu'à la fin de la phase d'engagement ». Ces effets restent actifs jusqu'à la fin du moment spécifié.

DIFFICULTÉ

Chaque **manœuvre** a trois composantes : la **vitesse** (de 0 à 5), la difficulté (rouge, blanche, bleue ou violette) et la **direction** (une flèche ou un autre symbole).

Durant l'étape « Vérifier la difficulté » de l'exécution d'une manœuvre, si la manœuvre est rouge, le vaisseau gagne un **marqueur de stress** ; si la manœuvre est bleue, le vaisseau retire un marqueur de stress ; si la manœuvre est violette, le vaisseau doit dépenser 1  en tant que coût pour exécuter la manœuvre.

- Un vaisseau **stressé** ne peut pas exécuter de manœuvre rouge ou effectuer d'actions.
- Si un effet augmente la difficulté d'une manœuvre, bleue augmente à blanche et blanche augmente à rouge. Si un effet diminue la difficulté d'une manœuvre, rouge passe à blanche et blanche passe à bleue.
 - ◇ Une **capacité** qui augmente la difficulté d'une manœuvre rouge ou diminue la difficulté d'une manœuvre bleue peut se résoudre, mais n'a aucun effet supplémentaire.
 - ◇ Si plusieurs capacités modifient la difficulté d'une manœuvre, les effets sont cumulatifs. Par exemple, un vaisseau révèle une manœuvre [4 ↑] rouge et dispose d'un effet qui augmente la difficulté d'une manœuvre et d'un autre effet qui diminue la difficulté de cette même manœuvre, au final la manœuvre est considérée comme rouge.
 - ◇ La difficulté d'une manœuvre violette ne peut jamais être augmentée ou diminuée. La difficulté d'une manœuvre non-violette ne peut jamais être augmentée à violette. Grâce à certaines capacités, une manœuvre d'une autre couleur peut être considérée comme étant violette, ou une manœuvre violette peut être considérée comme étant d'une autre couleur. Si des capacités comparent des difficultés, les manœuvres violettes sont considérées comme ayant la même difficulté entre elles et comme étant plus difficile que des manœuvres non-violettes.

DIRECTION

Chaque **manœuvre** a trois composantes : la **vitesse** (de 0 à 5), la difficulté (rouge, blanche ou bleue) et la direction (une flèche ou un autre symbole). La **DIRECTION** indique si le vaisseau va aller tout droit à gauche ou à droite, voire rester sur place.

Toutes les manœuvres sont catégorisées soit comme étant basiques soit comme étant avancées. De plus, toutes les manœuvres qui débutent en utilisant les **glissières** avant sont appelées manœuvres en **MARCHE AVANT**.

MANŒUVRES BASIQUES

Les directions suivantes concernent les **MANŒUVRES BASIQUES**. Ces manœuvres suivent les règles normales d'exécution des manœuvres.

- **Ligne droite** : la direction ↑ (ligne droite) fait progresser le vaisseau en avant.
- **Virage sur l'aile** : les directions ↖ (virage sur l'aile à gauche) et ↗ (virage sur l'aile à droite) font progresser le vaisseau en avant selon une légère courbe, modifiant son orientation de 45°.
- **Virage** : les directions ↙ (virage à gauche) et ↘ (virage à droite) font progresser le vaisseau en avant selon une courbe serrée, modifiant son orientation de 90°.

MANŒUVRES AVANCÉES

Les directions suivantes concernent les **MANŒUVRES AVANCÉES**. Elles sont des exceptions aux règles normales d'exécution des manœuvres.

- **Virage Koiogran** : la direction ↻ (virage Koiogran) fait progresser le vaisseau en avant, modifiant son orientation de 180°. Cette manœuvre utilise le même gabarit que la manœuvre ↑.

◇ Si le vaisseau exécute entièrement cette manœuvre, le joueur cale les glissières avant (et non arrière) de son vaisseau contre l'autre extrémité du gabarit.

- **Boucle de Segnor** : les directions ↺ (boucle de Segnor à gauche) et ↻ (boucle de Segnor à droite) font progresser en avant le vaisseau selon une légère courbe, puis inversent son orientation. Ces manœuvres utilisent les mêmes gabarits que les manœuvres ↖ et ↗.

◇ Si le vaisseau exécute entièrement cette manœuvre, le joueur cale les glissières avant (et non arrière) de son vaisseau contre l'autre extrémité du gabarit.

- **Tonneau de Tallon** : les manœuvres ↶ (tonneau de Tallon à gauche) et le ↷ (tonneau de Tallon à droite) font progresser en avant le vaisseau selon une courbe serrée, modifiant de manière abrupte son orientation de 180°. Ces manœuvres utilisent les mêmes gabarits que les manœuvres ↙ et ↘.

◇ Si le vaisseau exécute entièrement cette manœuvre, avant que le joueur ne place son vaisseau contre l'autre extrémité du gabarit, le vaisseau est pivoté de 90° vers la gauche pour un ↶ et de 90° vers la droite pour un ↷. Puis le joueur place le vaisseau de telle sorte que la ligne pointillée de côté du marqueur de vaisseau soit alignée avec la ligne centrale du gabarit, le haut du gabarit ou le bas du gabarit (de la même manière que pour un **tonneau**).

Si un vaisseau chevauche un autre vaisseau lorsqu'il exécute un virage Koiogran, une boucle de Segnor ou un tonneau de Tallon, le vaisseau exécute partiellement la manœuvre en utilisant les glissières arrière du vaisseau comme s'il exécutait la manœuvre basique utilisant le même gabarit.

- **Vol Stationnaire** : la direction ■ (vol stationnaire) ne fait pas se déplacer le vaisseau ; il reste là où il est. Cette direction n'a pas de gabarit dédié.

◇ Un vaisseau qui exécute cette manœuvre compte comme ayant exécuté une manœuvre, ne chevauche pas d'autre vaisseau, déclenche les effets de chevauchement d'obstacles à portée 0, et continue à être à portée 0 de tout objet qu'il touchait avant d'exécuter cette manœuvre.

◇ La manœuvre de vol stationnaire n'est pas une manœuvre en marche avant.

◇ Un vaisseau qui exécute une manœuvre de vol stationnaire exécute toujours entièrement la manœuvre.

Au début de n'importe quelle manœuvre en **MARCHE ARRIÈRE**, à la place de caler le gabarit entre les glissières avant du vaisseau, calez-le entre les glissières arrière. Une fois le vaisseau déplacé, calez les glissières avant contre l'autre extrémité du gabarit au lieu de caler les glissières arrière.

- **Marche arrière en ligne droite** : la direction I (marche arrière en ligne droite) déplace le vaisseau en ligne droite vers l'arrière. Cette manœuvre utilise le même gabarit que la manœuvre ↑.

◇ Les manœuvres de marche arrière en ligne droite sont des manœuvres en marche arrière ; ce ne sont pas des manœuvres en marche avant.

- **Virage sur l'aile en marche arrière** : les directions ↶ (virage sur l'aile en marche arrière à gauche) et ↷ (virage sur l'aile en marche arrière à droite) déplacent le vaisseau selon une légère courbe, modifiant son orientation de 45°. Ces manœuvres utilisent les mêmes gabarits que les manœuvres ↖ et ↗.

◇ Les manœuvres de virage sur l'aile en marche arrière à gauche et à droite sont des manœuvres en marche arrière ; ce ne sont pas des manœuvres en marche avant.

ÉCHOUER

Certains effets peuvent **ÉCHOUER**, ce qui signifie que l'effet n'est pas résolu comme prévu et qu'à la place il est résolu d'une manière par défaut.

- Un vaisseau peut échouer lorsqu'il fait un **tonneau**, **accélère**, **coordonne**, **se désocculte**, **se déploie**, **brouille**, **verrouille** ou active son **MASL**.

- Un effet qui échoue ne déclenche aucun effet qui devrait survenir après qu'un vaisseau a résolu l'effet initial.
- Si une action échoue, le joueur ne choisit pas d'action différente à effectuer et ne peut pas choisir de résoudre l'effet d'une autre manière.
- Si une action échoue, puisque l'action n'est pas complétée, le vaisseau ne peut pas effectuer une [action jumelée](#).
- Après qu'une action rouge a échoué, le vaisseau gagne un marqueur de [stress](#).

EN FACE DE / DEVANT

Voir [Arc](#).

EN RÉSERVE

Les vaisseaux peuvent parfois être placés en réserve grâce à un effet de carte. Un vaisseau qui est placé en réserve est posé sur sa carte de vaisseau. Tant qu'il est en réserve, aucun cadran ne lui est assigné, il ne peut pas effectuer d'action et il ne peut pas attaquer.

- Un vaisseau qui est placé en réserve possède toujours un effet qui lui permet d'être placé dans la zone de jeu.
- Les vaisseaux qui sont placés en réserve ne sont pas [retirés de la partie](#).
- Les [capacités](#) d'un vaisseau en réserve sont inactives sauf les capacités qui précisent explicitement qu'elles peuvent être utilisées en réserve.
- Un vaisseau qui est [arrimé](#) est placé en réserve.
- Durant la [phase de dénouement](#), un vaisseau qui est en réserve retire quand même tous ses [marqueurs](#) circulaires et récupère une [charge](#) sur toutes ses cartes ayant un symbole de charge récurrente.

ENNEMI

Tous les vaisseaux/[engins](#) contrôlés par le joueur adverse sont des vaisseaux/engins **ENNEMIS**. Tous les dés qu'un adversaire lance sont des dés ennemis. C'est le contraire du terme [allié](#).

ENGIN

Les engins sont des objets, représentés par des marqueurs cartonnés, qui se trouvent dans la zone de jeu. Certaines cartes permettent à un vaisseau d'ajouter à la zone de jeu des engins dont le type est spécifié et proposent des règles supplémentaires pour leur fonctionnement. Il existe différentes façons pour un engin d'entrer en jeu ou de changer de position dans la zone de jeu. Certaines cartes fournissent des instructions spécifiques pour placer un engin dans la zone de jeu, tandis que d'autres utilisent une ou plusieurs des procédures suivantes :

Pour **LARGUER** un engin, suivez les étapes ci-dessous :

1. Prenez le gabarit indiqué sur la carte d'amélioration.
2. Placez le gabarit entre les glissières **arrière** du vaisseau.
3. Placez dans la zone de jeu l'engin indiqué par la carte d'amélioration, en calant ses glissières contre l'autre extrémité du gabarit. Puis retirez le gabarit.

Pour **LANCER** un engin, suivez les étapes ci-dessous :

1. Prenez le gabarit indiqué sur la carte d'amélioration.
2. Placez le gabarit entre les glissières **avant** du vaisseau.
3. Placez dans la zone de jeu l'engin indiqué par la carte d'amélioration, en calant ses glissières contre l'autre extrémité du gabarit. Puis retirez le gabarit.

Pour **REPOSITIONNER** un engin, suivez les étapes ci-dessous :

- Prenez l'engin et placez-le sur sa nouvelle position comme indiqué par l'effet de repositionnement. Cela peut nécessiter l'utilisation d'un gabarit de manœuvre ou bien de placer l'engin entre les glissières d'un vaisseau.
- Un engin qui est repositionné n'est pas considéré comme se déplaçant à travers ou chevauchant des obstacles.

Certains engins peuvent **EXPLOSER**. Lorsqu'un engin explose, un ou plusieurs effets se déclenchent en fonction du type d'engin. Après avoir résolu ces effets, retirez l'engin.

- Voir les [Annexes](#) pour des exemples de largage et lancement.
- Chaque engin a une de ses faces encadrée d'une bordure blanche afin de déterminer facilement à quel joueur il appartient.
- La plupart des engins sont placés durant la [phase de système](#). Chaque vaisseau ne peut placer un engin qu'une seule fois par phase de système.
- La plupart des engins sont associés à une carte d'amélioration qui indique au joueur de dépenser une ⚡ pour placer l'engin. Ces cartes d'amélioration sont souvent du type Emport ⚡.
- Lorsqu'un effet indique à un vaisseau de placer un engin associé à une carte différente (par exemple, « larguez 1 bombe »), ce vaisseau doit payer tous les coûts (comme dépenser une ⚡) et placer l'engin comme indiqué par la carte associée. D'autres effets peuvent modifier la façon de le placer (par exemple la capacité de vaisseau « Bombardier Agile » des Bombardiers TIE).
- **Aucun vaisseau ne peut placer un engin et se désocculter au cours d'une même phase.**
- Les engins ne sont pas des [obstacles](#) (sauf mention contraire) mais sont des [objets](#).
- Si un engin est placé en chevauchant un vaisseau, il est placé sous le socle du vaisseau.
- Si un engin, explosant lorsqu'il est chevauché, est placé sous plusieurs socles de vaisseaux en même temps, il explose immédiatement et le joueur qui place l'engin choisit quel vaisseau il affecte.
- Les glissières d'un engin comptent comme étant une partie de l'engin lorsqu'il s'agit de mesurer les portées vers ou à partir de lui, de déterminer un chevauchement ou de savoir si on s'est déplacé à travers lui.
- Un engin ne peut pas être placé si une partie de l'engin devrait se retrouver hors de la zone de jeu. Si cela devait arriver, le jeu revient à l'état de la partie précédant le placement de l'engin – l'engin n'est donc pas placé, les charges dépensées et tout autre coût payé sont récupérés et le joueur peut choisir de ne pas placer l'engin.
- Si un vaisseau exécute [partiellement](#) une manœuvre, seule la partie du gabarit qui est entre la position initiale et la position finale du vaisseau est prise en compte pour les questions de déplacement à travers ou de chevauchement d'un engin. Ignorez la partie du gabarit sur laquelle le vaisseau est revenu en arrière lorsqu'il a résolu sa manœuvre.

ENGIN DISTANT

Les engins distants sont des engins qui ont des valeurs d'initiative, d'agilité et de coque, et qui peuvent être attaqués. Les vaisseaux peuvent se déplacer à travers, chevaucher ou être à portée 0 d'engins distants.

ATAQUER DES ENGIN DISTANTS

Un engin distant peut être déclaré comme défenseur. Considérez-le comme un vaisseau, avec les exceptions suivantes :

- Les effets qui se rapportent aux « vaisseaux alliés » ou aux « vaisseaux amicaux » ne s'appliquent pas aux engins distants.
- Les effets qui se rapportent aux « vaisseaux ennemis » ne s'appliquent à un engin distant que si l'attaquant est à l'origine de cet effet.
- Si un engin distant a des arcs imprimés et des lignes centrales, ces arcs s'étendent à portée 0-3. Un vaisseau peut être situé dans ou en dehors de ces arcs comme il le serait avec un autre vaisseau.
- Comme un engin distant n'a pas de ligne médiane, un vaisseau ne peut pas être devant, derrière, ou de flanc par rapport à un engin distant.
- Si un engin distant ne dispose pas d'arcs, alors aucun vaisseau ne peut être considéré comme étant dans ou en dehors des arcs de cet engin distant.

- Une attaque réalisée contre un engin distant peut être gênée et les bonus de portée s'appliquent normalement.
- Si un engin distant n'a pas de taille spécifiée, il n'est ni plus grand ni plus petit qu'un vaisseau en ce qui concerne l'application d'effets.

ENDOMMAGER LES ENGIN DISTANTS

Si un engin distant subit 1 ou plusieurs dégâts ✨/✨, attribuez-lui autant de cartes de dégât face cachée. S'il possède un nombre de cartes de dégât supérieur ou égal à sa valeur de coque, il est détruit. Après qu'un engin distant a été détruit, retirez-le de la zone de jeu. Si l'attaque intervient à la même initiative que celle de l'engin distant, il est retiré après que tous les effets à cette initiative ont été résolus, selon la règle des [attaques simultanées](#).

UTILISER LES ENGIN DISTANTS

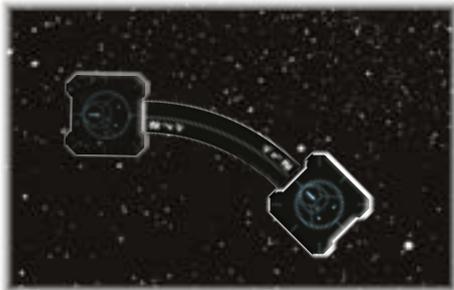
Un engin distant résout des effets durant la phase de système, s'active durant la phase d'activation et s'engage durant la phase d'engagement à sa valeur d'initiative, en résolvant à ces phases tout effet spécifié sur sa carte. Lors des autres phases, il résout toute capacité indiquée sur sa carte qui s'applique à la phase spécifiée. Les points suivants s'appliquent également :

- Un engin distant ne peut pas effectuer d'actions et aucun marqueur (circulaire ou carré) ne peut lui être assigné sauf des verrouillages.
- Un engin distant peut se voir assigner des marqueurs ou des jetons si un effet le demande – placez-les sur sa carte d'engin distant.
- Si un effet indique à un joueur de placer un engin distant sur une carte de vaisseau, prenez-le de la zone de jeu et posez-le sur la carte. Il ne peut être affecté que par des effets de jeu qui le renverraient dans la zone de jeu. Ses cartes de dégâts ne sont pas retirées.
- Certains engins infligent des dégâts à des engins distants, comme indiqué dans la description de l'engin (cf. p.24). Si cette description n'indique pas explicitement que les engins distants sont affectés, ces derniers ignorent alors l'effet de l'engin.

REPOSITIONNER DES ENGIN DISTANTS

Si un effet **REPOSITIONNE** un engin distant, le joueur qui le contrôle le prend dans la zone de jeu et le place sur sa nouvelle position comme indiqué par l'effet. De plus :

- Un effet peut indiquer à un joueur de repositionner un engin distant **EN AVANT**, en utilisant un gabarit spécifique (ou en laissant le choix entre plusieurs gabarits). Dans ce cas placez le gabarit de manœuvre dans les glissières avant de l'engin distant, soulevez-le, puis calez les glissières arrière contre l'autre extrémité du gabarit, comme vous le feriez pour déplacer un vaisseau.



Exemple de repositionnement en avant.

- Si un engin distant est censé être repositionné et qu'il se retrouverait en partie en dehors de la zone de jeu, il fuit de la même manière qu'un vaisseau, et est retiré.

ENTIÈREMENT EXÉCUTÉ

Voir [Chevauchement](#).

ÉPUISE

Un vaisseau est **ÉPUISE** tant qu'il a au moins 1 marqueur d'épuisement. Lorsqu'un vaisseau épuisé effectue une attaque, il lance 1 dé d'attaque en moins. Le marqueur d'épuisement est un marqueur rouge.



Marqueur d'épuisement

- Après qu'un vaisseau épuisé a appliqué cet effet de lancer 1 dé d'attaque en moins, il retire 1 marqueur d'épuisement.
- Après qu'un vaisseau épuisé a exécuté une manœuvre bleue, il retire 1 marqueur d'épuisement.

ÉVASION (↻)

Les pilotes peuvent voler défensivement pour s'évader. Lorsqu'un vaisseau effectue une action ↻, il gagne un marqueur d'évasion.



Marqueur d'évasion

Un vaisseau est considéré comme **ESQUIVANT** tant qu'il a au moins un marqueur d'évasion. Les marqueurs d'évasion sont des [marqueurs](#) circulaires verts. Lorsqu'un vaisseau esquivant défend, durant l'étape « Modifier les dés de défense », il peut dépenser un ou plusieurs marqueurs d'évasion pour changer autant de résultats Vierge ou ☹ en résultats ↻.

- Si une capacité indique à un vaisseau de gagner un marqueur d'évasion, ceci est différent d'effectuer une action ↻. Un vaisseau qui gagne un marqueur d'évasion sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action ↻ à ce round.

FACTION

Il y a sept factions dans le jeu : les Rebelles (l'Alliance Rebelle), les Impériaux (l'Empire Galactique), les Racailles (Racailles et Scélérats), la Résistance, le Premier Ordre, la République (la Grande Armée de la République), les Séparatistes (l'Alliance Séparatiste). Toutes les cartes de vaisseau et certaines cartes d'amélioration sont affiliées à l'une de ces factions. Généralement, un escadron ne peut pas contenir de cartes de différentes factions.

- Les cartes d'amélioration peuvent être utilisées par toutes les factions sauf si elles ont une [restriction](#) indiquée dessus.

FILE DES CAPACITÉS

La **FILE DES CAPACITÉS** est utilisée pour résoudre le timing de plusieurs [capacités](#) qui se déclenchent au même moment (c.-à-d. lors d'une même fenêtre de timing). Les capacités sont résolues en partant du début de la file et en allant vers la fin de cette file. Les capacités sont ajoutées à la file en utilisant les règles suivantes :

1. Si les deux joueurs ont des capacités qui se déclenchent à partir d'un même événement, les capacités sont ajoutées à la file en respectant l'ordre des joueurs.
2. Si un joueur a plusieurs capacités qui se déclenchent à partir d'un même événement, ce joueur choisit dans quel ordre les capacités vont être ajoutées à la file.
3. Si la résolution d'un effet de la file déclenche des effets supplémentaires, ceux-ci sont ajoutés au début de la file des capacités en utilisant les règles ci-dessus.

Voir les [Annexes](#) pour 2 exemples de file des capacités.

- Si un effet de jeu partage la même fenêtre de timing qu'une capacité d'un joueur, l'effet de jeu est résolu en premier.
 - ◇ Par exemple, si un vaisseau effectue une manœuvre rouge de tonneau et qu'il possède une capacité qui se déclenche après avoir effectué un tonneau, le vaisseau gagne le marqueur de stress avant que l'autre capacité ne soit résolue.

- Si le prérequis d'une capacité n'est pas satisfait, cette capacité ne peut pas être ajoutée à la file. Par exemple, au début de la phase d'engagement, si un vaisseau possède une capacité qui nécessite qu'il soit tracté, mais qu'il n'est pas actuellement tracté, alors cette capacité n'est pas ajoutée à la file. Le vaisseau ne peut pas ajouter la capacité à la file même si la résolution d'une autre capacité ajoutée à la file au début de la phase d'engagement permettrait de rendre tracté ce vaisseau.

- Si un vaisseau est censé être retiré alors qu'il y a une ou plusieurs capacités dans la file, vous ne le retirez pas tant qu'il reste des capacités dans la file.

FORMATION D'UN ESCADRON

Chaque joueur constitue un escadron en choisissant des vaisseaux et des améliorations dont la somme totale de [points d'escadron](#) ne dépasse pas le total fixé par le [mode de jeu](#). Le total de points d'escadron recommandé pour une bataille standard est de 200 points.

Un joueur peut constituer un escadron en utilisant des cartes de vaisseau et d'amélioration en suivant ces quelques restrictions :

- Chaque vaisseau a un bandeau d'amélioration qui comporte des icônes d'amélioration limitant le nombre et le type d'améliorations dont un vaisseau peut s'équiper. Le **Générateur d'Escadron X-Wing** impose ces restrictions. De plus, une liste de tous les bandeaux d'amélioration de tous les vaisseaux est disponible sur FantasyFlightGames.fr.
- Quasiment tous les modes de jeu limitent les vaisseaux à une faction spécifique parmi laquelle choisir vos vaisseaux. Toutes les cartes de vaisseau doivent être d'une seule et même faction. Certaines cartes d'amélioration ont une restriction de faction indiquée dans leur champ de restriction.
- Certaines cartes d'amélioration ont une restriction de [taille de vaisseau](#). Seuls les vaisseaux de la bonne taille peuvent s'équiper de ces améliorations.
- Certaines cartes d'amélioration ont une restriction de [type de vaisseau](#). Seuls les vaisseaux du bon type peuvent s'équiper de ces améliorations.
- Certaines cartes d'amélioration ont des restrictions indiquées par des mots-clés de création d'escadron. Seuls les vaisseaux dotés de ces mots-clés peuvent s'équiper de ces cartes d'amélioration. Les mots-clés de création d'escadron sont précisés dans les PDFs des coûts en points d'escadron téléchargeables sur FantasyFlightGames.fr et sont automatiquement pris en compte par Le **Générateur d'Escadron X-Wing**.
- Les cartes d'un escadron sont restreintes par la règle des cartes [limitées](#).
- Un vaisseau ne peut pas s'équiper de plus d'un exemplaire d'une carte d'amélioration ayant le même nom.

FUIR

Un vaisseau **FUIT** si une partie de son socle est hors de la [zone de jeu à n'importe quel moment](#). Un vaisseau qui fuit est [retiré de la partie](#).

- Lorsqu'un vaisseau [se déplace](#), le vaisseau ne fuit pas si seulement le gabarit est hors de la zone de jeu.
- Avant qu'un vaisseau qui fuit ne soit retiré de la partie, les seuls effets qui se résolvent sont ceux qui se déclenchent lorsqu'il fuit.
- Un vaisseau ne peut pas fuir lorsqu'il résout une [accélération](#), un [tonneau](#), une [désoccultation](#) ou un [MASL](#).
- Une manœuvre [partiellement exécutée](#) peut faire qu'un vaisseau fuit si l'une des parties de son socle est hors de la zone de jeu après la manœuvre.

GAGNER LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'à la fin d'un [round](#), tous les vaisseaux d'un joueur ont été [retirés de la partie](#). Le joueur sans vaisseau perd et le joueur à qui il reste un ou plusieurs vaisseaux gagne la partie. Si les deux joueurs n'ont plus de vaisseaux à la fin d'un même round, la partie se termine en match nul.

GÊNÉE

Une [attaque](#) est **GÊNÉE** si la mesure de la [portée](#) passe à travers un [objet](#). Si un vaisseau ou un [engin](#) gêne l'attaque, il n'y a pas d'effet intrinsèque, mais si un [obstacle](#) gêne l'attaque, un effet supplémentaire est activé.

- Si au moins un [obstacle](#) gêne une attaque, le défenseur lance un dé de défense supplémentaire durant l'étape « Lancer les dés de défense ».

- La mesure est faite du point le plus proche du socle de l'attaquant au point le plus proche du socle du défenseur qui est dans son [arc d'attaque](#). Par conséquent, l'attaquant ne peut pas mesurer la portée depuis ou vers un autre point, dans le but d'éviter de mesurer à travers un objet.

- ◇ Si plusieurs points sont à égale distance entre l'attaquant et le défenseur, parce que les vaisseaux sont parallèles par exemple, l'attaquant choisit la ligne qu'il utilise pour mesurer la portée. Dans cet exemple, le X-wing peut opter entre une attaque gênée ou une attaque qui n'est pas gênée.



GLISSIÈRES

Chaque socle de vaisseau est équipé de deux paires de glissières, une paire à l'avant et une paire à l'arrière. Certains [engins](#) ont également une paire de glissières.

- Les glissières d'un vaisseau sont ignorées seulement lors de la mesure de la [portée](#) ou pour déterminer si un vaisseau est dans un [arc](#).

ICÔNES D'AMÉLIORATION

Chaque icône d'amélioration utilise le nom correspondant dans la liste suivante :

- | | |
|-------------------|----------------------|
| 🧠 Talent | ⚙️ Configuration |
| 🚀 Astromech | 👁️ Senseur |
| 🚢 Torpilles | 🏆 Titre |
| 🚀 Missile | ✂️ Modification |
| 🔫 Canon | 🚫 Illégal |
| 🔭 Tourelle | 🔬 Technologie |
| 🚀 Emport | 🎯 Artilleur |
| 👤 Équipage | 👑 Pouvoir de la Forc |
| 📡 Relais Tactique | 🌀 Hyperdrive |

INFLIGER DES MARQUEURS

Certaines [armes spéciales](#) infligent des marqueurs à la place d'infliger des dégâts. Si une attaque inflige des marqueurs, le défenseur gagne le nombre et le type de marqueurs spécifiés.

INITIATIVE

La valeur d'initiative d'un vaisseau est le nombre orange à gauche du nom du vaisseau sur la carte de vaisseau. L'initiative est utilisée pour déterminer l'ordre dans lequel les vaisseaux vont utiliser leurs capacités durant la [phase de système](#), vont s'activer durant la [phase d'activation](#), s'engager durant la [phase d'engagement](#) et être placés durant la [mise en place](#).

- Si plusieurs capacités altèrent l'initiative d'un vaisseau, seul l'effet le plus récent est appliqué.
- ◇ Si l'effet le plus récent se termine (comme « à la fin de la phase d'engagement »), l'initiative du vaisseau revient à la valeur établie par l'effet le plus récent encore actif.

IONIQUE

Un vaisseau est **IONIÉ** tant qu'il a un certain nombre de marqueurs ioniques. Ce nombre de marqueurs dépend de la [taille](#) du vaisseau : au moins un marqueur pour un petit vaisseau, au moins deux marqueurs pour un moyen vaisseau et au moins trois marqueurs pour un grand vaisseau. Un marqueur ionique est un [marqueur](#) rouge.



Marqueur ionique

Pendant la [phase de préparation](#), aucun cadran de manœuvres n'est assigné au vaisseau ionisé. **Sélectionnez secrètement une manœuvre sur le cadran du vaisseau, puis posez ce cadran, face cachée, sur la carte du vaisseau.**

Pendant la [phase d'activation](#), un vaisseau ionisé, qui n'a pas eu de cadran de manœuvres assigné durant la phase de préparation, s'active de la manière suivante :

1. Le vaisseau saute l'étape « Révéler le cadran ».
2. Pendant l'étape « Exécuter la manœuvre », le vaisseau ionisé exécute la **MANŒUVRE IONIQUE**. La manœuvre ionique est une [manœuvre](#) [1 ↑] bleue. La [direction](#), la [difficulté](#) et la [vitesse](#) de la manœuvre ne peuvent pas être changées sauf si une capacité affecte spécifiquement la manœuvre ionique.
3. Pendant l'étape « Effectuer une action », le vaisseau peut seulement effectuer l'action .
4. Une fois que le vaisseau a terminé son activation, retirez tous ses marqueurs ioniques.

De plus :

- Un vaisseau ionisé ne peut effectuer aucune action à part l'action .
- Certaines [armes spéciales](#) infligent des marqueurs ioniques à la place d'infliger des dégâts.
- Si un vaisseau devient ionisé après la phase de préparation (et, par conséquent, a reçu un cadran de manœuvres) mais avant qu'il ne s'active durant la phase d'activation, il s'active normalement. Durant la phase de préparation suivante, si le vaisseau est toujours ionisé, aucun cadran ne lui sera assigné et il effectuera la manœuvre ionique durant la phase d'activation.
- Puisqu'un vaisseau ionisé ne s'est pas vu assigner de cadran de manœuvres, il ne révèle pas de cadran, et par conséquent il ne peut pas résoudre d'effet qui se déclenche en réponse à la révélation de son cadran.
- **Si un vaisseau était ionisé lors de la phase de préparation mais ne l'est plus au début de son activation, assignez-lui le cadran qui était face cachée sur sa carte de vaisseau. Puis le vaisseau s'active normalement.**

LANCER

Voir [Engin](#).

LARGUER

Voir [Engin](#).

LIGNE DROITE (↑)

Voir [Direction](#).

LIMITÉE

Certaines cartes de vaisseau et d'amélioration ont des limitations. Ces cartes **LIMITÉES** sont identifiées par un nombre de puces (●) à gauche de leurs noms. Lors de la [formation d'un escadron](#), un joueur ne peut pas intégrer plus d'exemplaires d'une carte qui partage un même nom que le nombre de puces inscrites devant ce nom.

- Par exemple, si une puce apparaît devant le nom d'une carte, il ne peut intégrer qu'un seul exemplaire de cette carte dans son escadron. De la même manière, si deux puces apparaissent devant le nom d'une carte, il pourra alors intégrer jusqu'à deux exemplaires de cette carte.
- La restriction s'applique également parmi les différents types de cartes. Par exemple, si un nom a deux puces devant lui, le joueur pourra intégrer deux cartes de vaisseau avec ce nom, deux cartes d'amélioration avec ce nom, ou une carte de vaisseau et une carte d'amélioration.

LIMITÉE 2 (●●) ET 3 (●●●)

Comme indiqué ci-dessus, les cartes limitées sont marquées à côté de leur nom avec un nombre de puces (●) équivalent à leur valeur limite. La boîte de base contient un certain nombre de cartes qui sont marquées d'une seule puce (●) ce qui signifie qu'elles sont limitées à 1 exemplaire.

Si une carte est marquée de deux puces (●●) devant son nom, elle est limitée à 2 exemplaires, et le joueur ne peut pas intégrer plus de deux cartes avec ce même nom ; si une carte a trois puces (●●●), elle est limitée à 3 exemplaires, et le joueur ne peut pas intégrer plus de trois cartes avec ce même nom, et ainsi de suite.

MANŒUVRE

Une manœuvre est un type de déplacement (voir l'entrée [Se déplacer](#)) qu'un vaisseau peut exécuter.

Chaque manœuvre a trois composantes : la [vitesse](#) (de 0 à 5), la [difficulté](#) (rouge, blanche ou bleue) et la [direction](#) (une flèche ou un autre symbole). La direction indique si le vaisseau va aller tout droit, à gauche, à droite ou rester sur place.

Un vaisseau **EXÉCUTE** une manœuvre en réalisant les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Manœuvrer le vaisseau** : durant cette étape, le vaisseau se déplace en utilisant le gabarit approprié.
 - a. Prenez dans la [réserve](#) le gabarit qui correspond à la manœuvre sélectionnée.
 - b. Placez le gabarit entre les glissières avant du vaisseau pour qu'il soit bien calé contre le socle.
 - c. Prenez le vaisseau et placez-le à l'autre extrémité du gabarit avec ses glissières arrière parfaitement calées contre le gabarit.
 - d. Remettez le gabarit dans la réserve.
2. **Vérifier la difficulté** : durant cette étape, si la manœuvre est rouge, le vaisseau gagne 1 [marqueur de stress](#), si la manœuvre est bleue, le vaisseau retire 1 marqueur de stress et 1 [marqueur de contrainte](#).

De plus :

- Lorsque vous exécutez une manœuvre, si un vaisseau devrait être placé à l'extrémité du gabarit au-dessus d'un autre [objet](#), il [chevauche](#) cet objet.
- Lorsque vous exécutez une manœuvre, si seulement le gabarit est placé au-dessus d'un autre objet, le vaisseau [s'est déplacé à travers](#) cet objet.
- Lorsque vous exécutez une manœuvre, le vaisseau est soulevé de sa position initiale et est placé à sa position finale. La largeur totale du socle du vaisseau est ignorée sauf lorsqu'il est en position initiale et en position finale.
- Si un vaisseau [stressé](#) tente d'exécuter une manœuvre avec une difficulté rouge, le vaisseau exécute une manœuvre [2 ↑] blanche à la place.
- Un effet de carte peut faire qu'un vaisseau exécute une manœuvre n'apparaissant pas sur son cadran de manœuvres.
- Certaines capacités font référence à une **MANŒUVRE RÉVÉLÉE** du vaisseau, en dehors de l'activation de ce dernier. La manœuvre révélée est celle indiquée sur le cadran du vaisseau qui reste face visible près de sa carte jusqu'à la prochaine phase de préparation.
 - ◇ Si le cadran d'un vaisseau n'a pas été révélé, ou si aucun cadran ne lui a été assigné à ce round, alors ce vaisseau ne dispose pas d'une manœuvre révélée.

MARQUEURS

Certaines capacités font gagner, dépenser ou retirer des marqueurs aux vaisseaux. Les marqueurs sont utilisés pour tenir compte des effets et ont différentes formes et couleurs.

- Lorsqu'il est indiqué à un vaisseau de **GAGNER** un marqueur, un marqueur de la réserve est placé dans la zone de jeu à côté du vaisseau.
- Lorsqu'il est indiqué à un vaisseau de **DÉPENSER** un marqueur ou d'en **RETIRER** un, un marqueur du type demandé est enlevé du vaisseau et est remis dans la réserve.
- Lorsqu'il est indiqué à un vaisseau de **TRANSFÉRER** un marqueur à un autre vaisseau, il est retiré du premier vaisseau et est assigné à l'autre vaisseau.
 - ◊ Si un vaisseau impliqué dans un transfert n'est pas capable de retirer ou gagner le marqueur, le transfert ne peut pas avoir lieu.

FORMES ET COULEURS DES MARQUEURS

Pour rappel visuel, la forme et la couleur indiquent quand un marqueur doit être retiré et si ses effets sont positifs ou négatifs.

- Les marqueurs orange et verts sont retirés durant la phase de dénouement. Ces deux types de marqueurs sont circulaires.
- Les marqueurs bleus et rouges ont des modalités spécifiques pour déterminer le moment où ils sont retirés ou dépensés. Ces deux types de marqueurs ont la forme d'un losange.
- Les marqueurs verts et bleus ont des effets positifs. Les marqueurs orange et rouges ont des effets négatifs.

De plus :

- La position physique des marqueurs dans la zone de jeu n'a aucun effet sur le jeu et n'est utile que pour indiquer à quel vaisseau ils sont affectés.

MARQUEUR D'AMORCE

Un engin ou un obstacle est **AMORCÉ** tant qu'il a au moins un marqueur d'amorce. Lorsqu'un engin est censé exploser, s'il est amorcé, un marqueur d'amorce est retiré de cet engin à la place (et l'engin n'explose donc pas). Lorsqu'un obstacle est censé être retiré, s'il est amorcé, un marqueur d'amorce est retiré de cet obstacle à la place (et l'obstacle n'est donc pas retiré).



Marqueur d'amorce

MARQUEUR D'IDENTIFICATION

Les marqueurs d'identification relient les vaisseaux dans la zone de jeu à leurs cartes de vaisseau respectives et aux **verrouillages** qu'ils ont en cours. Les joueurs doivent assigner des marqueurs d'identification à chacun de leurs vaisseaux durant la **mise en place**.

Pour assigner un marqueur d'identification à un vaisseau, le joueur pose un marqueur d'identification sur la carte de vaisseau. Puis il insère les deux marqueurs d'identification correspondant dans le socle du vaisseau. La couleur des nombres insérés dans le socle du vaisseau doit correspondre à la couleur du marqueur d'identification posé sur la carte de vaisseau.

- Les joueurs peuvent colorier leurs marqueurs d'identification (en utilisant un feutre, un pinceau, etc.) tant que la couleur est la même entre celui posé sur la carte de vaisseau et ceux dans le socle.
- Lors de la mise en place, les joueurs doivent être en mesure d'identifier clairement quels sont les vaisseaux de quel camp en utilisant des marqueurs d'identification de couleurs différentes.

MARQUEUR DE POSITION

Le marqueur de position est utilisé pour aider les joueurs à noter la position d'un vaisseau impliqué dans le déplacement d'autres vaisseaux. Pour utiliser le marqueur de position, placez-le dans l'angle du socle du vaisseau dont vous voulez noter la position, en alignant ses glissières avec les encoches du marqueur de position. Cela permet de garder en mémoire la position du vaisseau pour le replacer sur sa position initiale avec précision.



Marqueur de position

MARCHE ARRIÈRE EN LIGNE DROITE (I)

Voir [Direction](#).

MASL (♠)

Les pilotes peuvent se propulser en activant leur Moteurs à Accélération SubLuminique et traverser l'espace à des vitesses incroyables. Un vaisseau effectue une action ♠ en réalisant les étapes suivantes :

1. Le joueur choisit une [manœuvre](#) sur son [cadran](#) de manœuvres. La manœuvre doit avoir la même [vitesse](#) que la manœuvre exécutée par le vaisseau à ce round.
2. Le vaisseau exécute la manœuvre choisie.
3. Le vaisseau gagne un marqueur de [désarmement](#).

Un vaisseau peut effectuer une action ♠ seulement lors de son activation durant la phase d'activation. Ainsi, un vaisseau ne peut effectuer une action ♠ si une action lui est accordée à tout autre moment.

- Une action ♠ échoue si la position finale du vaisseau devrait le faire [fuir](#).
- Lorsqu'un vaisseau effectue une action ♠, il a à la fois effectué une action et exécuté une manœuvre pour ce qui concerne les capacités.

MINE

Une mine est un type d'[engin](#) qui est placé dans la [zone de jeu](#) grâce à un effet d'une carte d'amélioration ⚙️. La carte d'amélioration qui correspond à une mine a le trait « Mine » en haut du texte de la carte. Les mines peuvent être [larguées](#) ou [lancées](#) durant la [phase de système](#) et explosent après qu'un vaisseau s'est [déplacé à travers](#) ou qu'il a [chevauché](#) l'engin.

MISE EN PLACE

Avant de jouer, préparez la partie de la façon suivante :

1. **Rassembler les forces** : chaque joueur place ses cartes de vaisseau et d'amélioration devant lui. Pour chaque vaisseau qui possède une valeur de [bouclier](#), une [limite de charge](#) ou une [capacité de Force](#), placez les boucliers ou charges ⚡ et ⚙️ correspondants au-dessus des cartes de vaisseau ou d'amélioration. Chaque joueur assigne des [marqueurs d'identification](#) à chacun de ses vaisseaux.
 2. **Déterminer l'ordre des joueurs** : lorsque vous jouez avec des points d'escadron, le joueur avec le plus petit total de points d'escadron choisit qui sera le [premier joueur](#). Sinon, déterminez aléatoirement le premier joueur.
 3. **Délimiter la zone de jeu** : délimitez une [zone de jeu](#) de 90 cm x 90 cm sur une surface plane ou utilisez un tapis de jeu comme celui appelé **La Galaxie Lointaine** proposé par Fantasy Flight Games sur son site internet. Puis les joueurs choisissent des bords opposés pour être leur bord Joueur respectif.
 4. **Placer les obstacles** : dans l'ordre des joueurs, chaque joueur choisit un [obstacle](#) et le place dans la zone de jeu. Ils continuent ainsi jusqu'à ce que six obstacles aient été placés. Les obstacles doivent être placés au-delà de la [portée](#) 1 des uns des autres et au-delà de la portée 2 des bords de la zone de jeu.
 5. **Placer les forces** : les joueurs placent les figurines de leurs vaisseaux dans la zone de jeu, dans l'ordre croissant d'[initiative](#), de la plus faible à la plus élevée (départagez les égalités en suivant l'ordre des joueurs). Les joueurs doivent placer leurs vaisseaux intégralement à portée 1 de leur bord Joueur. Pour chaque vaisseau ayant un indicateur d'arc de tourelle qu'il place, le joueur pivote l'indicateur pour choisir un arc standard.
 6. **Préparer les autres éléments** : mélangez le paquet de cartes de dégât et placez-le, face cachée, en dehors de la zone de jeu. Si les joueurs disposent de plusieurs paquets de cartes de dégât, chaque joueur utilise le sien.
- Puis créez près de la zone de jeu, une réserve constituée de la règle des portées, des gabarits, des dés et des marqueurs.

De plus :

- Si une carte a l'en-tête « **MISE EN PLACE** : », la capacité associée à cet en-tête est résolue durant l'étape appropriée de la mise en place.

MODE DE JEU

Il existe différents modes de jeu qui limitent la disponibilité des vaisseaux et des améliorations lors de la [formation d'un escadron](#). Le **Générateur d'Escadrons X-Wing** intègre (et met à jour) les limitations pour les différents modes de jeu proposés. Rendez-vous sur [FantasyFlightGames.Fr](#) pour de plus amples informations.

- Le coût en points d'escadron des cartes peut varier en fonction des modes de jeu.

MODIFICATION DE DÉS

Les joueurs peuvent modifier les dés en dépensant différents marqueurs et en résolvant des capacités. Les dés peuvent être modifiés selon les modalités suivantes :

- **Ajouter** : pour ajouter un résultat de dé, placez un dé inutilisé en affichant le résultat souhaité à côté des dés qui ont été lancés. Un dé ajouté de cette manière est considéré comme un dé normal en tous points et peut être modifié ou annulé.
- **Changer** : pour changer un résultat de dé, faites pivoter le dé jusqu'à ce que la face visible indique le nouveau résultat.
- **Relancer** : pour relancer un résultat de dé, prenez le dé et lancez-le à nouveau.
- **Dépenser** : pour dépenser un résultat, retirez le dé de la réserve de dés.

De plus :

- La modification de dés se déroule durant l'étape « Modifier les dés d'attaque » ou l'étape « Modifier les dés de défense », sauf précision contraire.
- Les dés peuvent être modifiés par différents effets mais chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois.
- Si une capacité précise à un vaisseau de dépenser un résultat, il ne peut pas dépenser des résultats d'un autre vaisseau, sauf précision contraire.
- [Annuler](#) des dés n'est pas une modification de dés.
- Lancer des dés supplémentaires ou en moins ne sont pas des modifications de dés.
- Si un résultat de dé ne peut pas être changé pour correspondre à un résultat donné, il ne se passe rien.
 - ◊ Par exemple, le résultat d'un dé d'attaque ne peut pas être changé pour un résultat  car ce résultat n'existe pas sur les faces du dé d'attaque.

MOTS-CLÉS DE CRÉATION D'ESCADRON

Voir [Formation d'un escadron](#).

OBJETS

Les [vaisseaux](#), les [obstacles](#) et les [engins](#) sont tous des **OBJETS**. La position exacte des objets dans la zone de jeu est suivie et restreinte par des effets de jeu.

- Les vaisseaux peuvent [verrouiller](#) des objets.
- Les vaisseaux peuvent [se déplacer à travers](#) des objets.

OBSTACLES

Les obstacles agissent comme des dangers qui peuvent perturber ou endommager les vaisseaux. Un vaisseau peut subir des effets en [se déplaçant à travers](#), en [chevauchant](#), ou lorsqu'il se trouve à [portée 0](#) d'un obstacle.

Lorsqu'un vaisseau exécute une manœuvre, s'il se déplace à travers ou chevauche un obstacle, il exécute sa manœuvre normalement mais subit un effet en fonction du type de l'obstacle :

- **Astéroïde** : après avoir exécuté la manœuvre, il lance un dé d'attaque. Sur un résultat , le vaisseau subit un dégât  ; sur un résultat , il subit un dégât . Puis le vaisseau saute l'étape « Effectuer une action » de ce round.
- **Nuage de Débris** : après l'étape « Vérifier la difficulté », le vaisseau gagne un marqueur de stress. Après avoir exécuté la manœuvre, il lance un dé d'attaque. Sur un résultat , le vaisseau subit un dégât .
- **Nuage de Gaz** : après avoir exécuté la manœuvre, il lance un dé d'attaque. Sur un résultat  ou , le vaisseau gagne un marqueur de contrainte. Puis le vaisseau saute l'étape « Effectuer une action » de ce round.
- **Nuage de Paillettes Électriques** : après l'étape « Vérifier la difficulté », le vaisseau gagne un marqueur de brouillage et rompt tout verrouillage sur lui. Puis il saute l'étape « Effectuer une action » de ce round.

Lorsqu'un vaisseau n'est pas en train d'exécuter une manœuvre, s'il se déplace à travers ou chevauche un obstacle, il subit un effet en fonction du type d'obstacle (après avoir résolu son déplacement) :

- **Astéroïde** : le vaisseau lance un dé d'attaque. Sur un résultat , le vaisseau subit un dégât  ; sur un résultat , il subit un dégât .
- **Nuage de Débris** : le vaisseau gagne un marqueur de stress. Le vaisseau lance un dé d'attaque. Sur un résultat , le vaisseau subit un dégât .
- **Nuage de Gaz** : le vaisseau lance un dé d'attaque. Sur un résultat  ou , il gagne un marqueur de contrainte.
- **Nuage de Paillettes Électriques** : le vaisseau gagne un marqueur de brouillage et rompt tout verrouillage sur lui.

Lorsqu'un vaisseau est à portée 0 d'un obstacle, il peut subir différents effets.

- **Astéroïde** : le vaisseau ne peut pas effectuer d'attaque.
- **Nuage de Paillettes Électriques** : le vaisseau ne peut pas être verrouillé, brouillé ou coordonné par les autres vaisseaux.

Lorsqu'un vaisseau effectue une attaque, si l'attaque est [gênée](#) par un obstacle, le défenseur lance un dé de défense supplémentaire.

De plus :

- Les obstacles sont placés lors de l'étape « Placer les obstacles » de la mise en place.
- Certaines cartes peuvent également placer des obstacles en cours de partie de la même manière que les engins (voir Engin).
- Si un obstacle est placé de telle façon qu'il se retrouve chevauché par au moins un vaisseau, chaque vaisseau concerné résout les effets du chevauchement.
- Un vaisseau qui chevauche un obstacle peut toujours effectuer des actions obtenues par d'autres effets du jeu.
- En ce qui concerne le chevauchement d'obstacles, si un vaisseau exécute partiellement une manœuvre, seule la partie du gabarit qui est entre la position initiale et la position finale du vaisseau est prise en compte. Ignorez la partie du gabarit sur laquelle le vaisseau a reculé lorsqu'il a résolu le chevauchement.
- Si un vaisseau se déplace à travers ou chevauche plus d'un obstacle, il subit les effets de chaque obstacle, en commençant par l'obstacle qui était le plus proche de la position initiale du vaisseau et en continuant pour chaque obstacle jusqu'à la position finale.
- Avant que le vaisseau ne se déplace, s'il est à portée 0 d'un obstacle, il ne subit pas les effets de cet obstacle à moins qu'il ne se déplace à travers ou qu'il ne chevauche à nouveau cet obstacle.
- Les vaisseaux immenses suivent des règles différentes pour les obstacles (voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

OCCULTATION (👁)

Les vaisseaux peuvent s'occulter pour devenir plus difficile à toucher, et ils peuvent se désocculter pour se déplacer de manière imprévisible. Lorsqu'un vaisseau effectue une action 👁, il gagne un marqueur d'occultation.



Marqueur d'occultation

Un vaisseau est **OCCULTÉ** tant qu'il a un marqueur d'occultation. Les marqueurs d'occultation sont des **marqueurs** bleus. Un vaisseau occulté a les effets suivants :

- Sa valeur d'**agilité** est augmentée de 2.
- Il est **désarmé**.
- Il ne peut pas effectuer l'action occultation ou gagner un second marqueur d'occultation.

Durant la **phase de système**, chaque vaisseau occulté peut dépenser son marqueur d'occultation pour **SE DÉSOCCULTER**. Lorsqu'un petit vaisseau se désocculte, il doit choisir l'un des effets suivants :

1. Effectuer un **tonneau** en utilisant le gabarit [2 ↑]
2. **Accélérer** en utilisant le gabarit [2 ↑]

Lorsqu'un vaisseau moyen ou grand se désocculte, il doit choisir l'un des effets suivants :

1. Effectuer un tonneau en utilisant le gabarit [1 ↑]
 2. Accélérer en utilisant le gabarit [1 ↑]
- Se désocculter n'est pas considéré pas comme exécuter une **manœuvre** ou effectuer une **action** mais est considéré comme étant un déplacement.
 - Un vaisseau peut se désocculter même s'il est **stressé**.
 - Lorsqu'un joueur déclare qu'un vaisseau se désocculte, il doit déclarer quel type d'accélération ou de tonneau il va effectuer avant de placer le gabarit dans la zone de jeu.
 - Si une désoccultation échoue, le vaisseau retourne à la position qu'il avait avant sa tentative et le marqueur d'occultation n'est pas retiré.
 - Un vaisseau ne peut pas lancer ou larguer un **engin** durant la phase où il se désocculte.

ORDRE DES JOUEURS

L'ordre des joueurs est utilisé pour départager les égalités dans beaucoup d'effets du jeu. Si les joueurs doivent résoudre un effet dans l'**ORDRE DES JOUEURS**, le premier joueur résout tous ses effets en premiers, puis le second joueur résout tous ses effets.



Marqueur premier joueur

Durant l'étape « Déterminer l'ordre des joueurs » de la **mise en place**, le joueur dont l'escadron totalise le moins de **points d'escadron** choisit quel joueur sera le premier joueur. Le marqueur premier joueur est assigné au premier joueur.

Si les joueurs sont à égalité pour le total de points d'escadron, un joueur déclare soit « touché » (* ou ✱) soit « raté » (vierge ou 👁). Puis l'autre joueur lance un dé d'attaque. Si le résultat correspond à la déclaration du joueur, il choisit qui sera le premier joueur, sinon c'est l'autre joueur qui choisit qui sera le premier joueur.

- Durant les **phases de système, d'activation et d'engagement**, l'ordre des joueurs est utilisé pour départager les égalités après l'**initiative**.
- Lorsque vous jouez à plus de deux joueurs, l'ordre des joueurs est déterminé pour tous les joueurs dans la partie. Le joueur avec le plus petit total en points d'escadron choisit le premier joueur, puis le second joueur avec le plus petit total choisit le second joueur. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient obtenu une place dans l'ordre des joueurs.

PARTIELLEMENT EXÉCUTÉ

Voir **Chevaucher**.

PHASE D'ACTIVATION

La phase d'activation est la troisième phase du **round**. Lors de cette phase, chaque vaisseau s'**ACTIVE**, un par un, en commençant par le vaisseau avec la plus faible valeur d'**initiative** et en continuant dans l'ordre croissant.

Chaque vaisseau s'active en résolvant les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Révéler le cadran** : le **cadran** assigné au vaisseau est **RÉVÉLÉ** en le retournant face visible et en le plaçant à côté de la carte de vaisseau.
2. **Exécuter la manœuvre** : le vaisseau exécute la **manœuvre** sélectionnée sur le cadran révélé.
3. **Effectuer une action** : le vaisseau peut effectuer une **action**.

Une fois que tous les vaisseaux ont été activés, les joueurs passent à la **phase d'engagement**.

- Si un joueur a plusieurs vaisseaux avec la même valeur d'**initiative**, le joueur les active dans l'ordre de son choix – en complétant totalement l'activation d'un vaisseau avant d'activer un autre vaisseau avec la même valeur d'initiative.
- Si plusieurs joueurs ont des vaisseaux avec la même valeur d'initiative, l'**ordre des joueurs** est utilisé pour déterminer la séquence. Le premier joueur active tous ses vaisseaux à cette valeur d'initiative dans l'ordre de son choix, puis le second joueur active tous ses vaisseaux avec cette valeur d'initiative dans l'ordre de son choix.
- Lorsqu'un vaisseau s'active, s'il saute l'étape « Révéler le cadran », il ne peut résoudre aucune capacité qui se déclenche après qu'un vaisseau a révélé son cadran.
- Un vaisseau **stressé** ne peut pas exécuter de manœuvre rouge ou effectuer d'action.
- Si un vaisseau stressé tente d'exécuter une manœuvre rouge, le vaisseau exécute une **MANŒUVRE DE STRESS** à la place. La manœuvre de stress est une manœuvre blanche [2 ↑]. La direction, difficulté et vitesse de cette manœuvre ne peuvent en aucun cas être changées sauf si une capacité indique explicitement qu'elle affecte une manœuvre de stress.
- Si un vaisseau sans ♣ active tente d'exécuter une manœuvre violette, il exécute une manœuvre de stress à la place.

PHASE D'ENGAGEMENT

La phase d'engagement est la quatrième phase du **round**. Lors de cette phase, chaque vaisseau s'**ENGAGE**, un par un, en commençant par le vaisseau avec la plus haute valeur d'**initiative** et en continuant dans l'ordre décroissant.

Lorsqu'un vaisseau s'engage, il peut effectuer une **attaque**.

- Une fois que tous les vaisseaux à une valeur donnée d'initiative se sont engagés, tous les vaisseaux détruits sont retirés. Puis, en continuant dans l'ordre décroissant, le processus continue avec tous les vaisseaux à la même valeur d'initiative qui s'engagent, puis en retirant les vaisseaux détruits.
- Si un joueur a plusieurs vaisseaux avec la même valeur d'**initiative**, le joueur les engage dans l'ordre de son choix – en complétant totalement l'engagement d'un vaisseau avant d'engager un autre vaisseau avec la même valeur d'initiative.
- Si plusieurs joueurs ont des vaisseaux avec la même valeur d'initiative, l'**ordre des joueurs** est utilisé pour déterminer la séquence. Le premier joueur engage tous ses vaisseaux à cette valeur d'initiative, puis le second joueur engage tous ses vaisseaux avec cette valeur d'initiative.
- Les vaisseaux **désarmés** s'engagent, même s'ils ne peuvent pas effectuer d'attaque.
- Chaque vaisseau ne s'engage qu'une seule fois durant cette phase.

PHASE DE DÉNOUEMENT

La phase de dénouement est la cinquième phase du [round](#). Lors de cette phase, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Les capacités se produisant « au début de la phase de dénouement » intègrent une file des capacités et sont résolues.
2. Les capacités se produisant « pendant la phase de dénouement » intègrent une file des capacités et sont résolues.
3. Tous les marqueurs circulaires sont retirés de tous les vaisseaux (marqueurs verts, puis orange).
4. Chaque carte ayant un symbole de charge récurrente récupère autant de charges. Chaque carte avec un symbole de charge récurrente négative perd autant de charges.

Après cette phase, déterminez si un joueur a rempli les critères lui permettant de gagner la partie. Si la partie n'est pas terminée, une nouvelle phase de préparation et un nouveau round commencent.

PHASE DE PRÉPARATION

La phase de préparation est la première phase du [round](#). Lors de cette phase, chaque joueur sélectionne secrètement une [manœuvre](#) pour chacun de ses vaisseaux. Pour **RÉGLER** la manœuvre d'un vaisseau, le joueur prend le [cadran](#) qui correspond au type de vaisseau et fait pivoter le cadran jusqu'à ce que la flèche indique la manœuvre désirée. Puis le cadran est placé face cachée dans la zone de jeu à côté du vaisseau correspondant.

La phase se termine lorsqu'un cadran a été assigné à chaque vaisseau et que les deux joueurs sont d'accord pour passer à la [phase de système](#).

- Les joueurs peuvent assigner les cadrans de leurs vaisseaux dans l'ordre qu'ils veulent.
- Les joueurs peuvent modifier la sélection de leurs cadrans tant que la phase n'est pas terminée.
- Un joueur doit informer son adversaire s'il veut toucher ou regarder l'un de ses cadrans durant la phase de système ou la [phase d'activation](#).
- Aucun cadran n'est assigné à un vaisseau [ionisé](#).
- Si un joueur oublie de sélectionner une manœuvre pour un vaisseau lors de la phase de préparation, alors ce vaisseau lors de son activation gagne un marqueur de stress, puis exécute une **MANŒUVRE DE STRESS**. La manœuvre de stress est une manœuvre blanche (2 ↑).

PHASE DE SYSTÈME

La phase de système est la deuxième phase du [round](#). Lors de cette phase, la séquence de jeu débute par le vaisseau avec la plus faible valeur d'[initiative](#) et continue dans l'ordre croissant.

Lors de cette phase, chaque vaisseau a une opportunité de choisir et résoudre n'importe quelle capacité qui se résout explicitement durant la phase de système.

- S'ils n'ont pas d'améliorations, de capacités ou de marqueurs spécifiques, la majeure partie des vaisseaux n'ont pas d'effets qui peuvent être résolus durant cette phase. Certaines capacités qui peuvent être utilisées à cette phase sont le largage et le lancement d'[engins](#), la [désoccultation](#) et l'arrimage ou le déploiement de vaisseaux.
- Si un joueur a plusieurs vaisseaux avec la même valeur d'[initiative](#), il résout les capacités dans l'ordre de son choix, en résolvant toutes les capacités d'un vaisseau avant de résoudre celles d'un autre vaisseau.
- Si plusieurs joueurs ont des vaisseaux avec la même valeur d'[initiative](#), l'[ordre des joueurs](#) est utilisé pour déterminer la séquence. Le premier joueur résout toutes les capacités de ses vaisseaux à cette valeur d'[initiative](#), puis le second joueur résout toutes les capacités de ses vaisseaux avec cette valeur d'[initiative](#), et ainsi de suite.

PIVOTER (UN VAISSEAU)

Certains effets et certaines capacités indiquent explicitement au joueur de pivoter un vaisseau de 90° en dehors de l'exécution d'une manœuvre. Ce type d'effet emploie le plus souvent la tournure « vous pouvez pivoter de [nombre de degrés]° ». Ce qui est à retenir, c'est que ce type d'effet est toujours suivi d'une valeur en degrés et n'a rien à voir avec l'action de rotation qui permet de faire pivoter un indicateur de tourelle (et pas tout le vaisseau).

- Faire pivoter un vaisseau n'est pas considéré comme un déplacement.
- Si en pivotant, le socle du vaisseau était amené à chevaucher un vaisseau (de telle manière que les glissières avant ou arrière du socle recouvrent physiquement le socle de ce vaisseau), alors le vaisseau ne peut pas pivoter et l'effet n'est pas résolu.
- Si en pivotant, le socle du vaisseau était amené à chevaucher un objet autre qu'un vaisseau (comme un obstacle ou un engin), il ne résout pas l'effet de chevauchement de ce type d'objet. Néanmoins, il se retrouve à portée 0 de l'objet et applique tout effet qui en découle.

POINTS D'ESCADRON

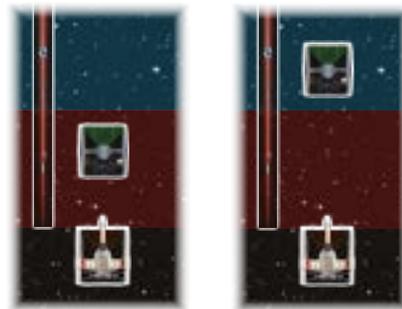
Chaque carte de vaisseau et carte d'amélioration a un coût en [points d'escadron](#) qui lui est associé. Cette valeur est utilisée durant la formation des escadrons pour obtenir des listes qui sont valides pour les différents [formats](#). Ces valeurs sont disponibles sur le **Générateur d'Escadrons X-wing** mais également sur des listes imprimables et téléchargeables sur FantasyFlightGames.Fr.

PORTÉE

La **PORTÉE** est la distance entre deux [objets](#) qui est mesurée par la règle des portées. La règle des portées est divisée en trois segments de portées numérotées.

Pour mesurer la portée entre deux objets, placez la règle des portées sur le point du premier objet qui est le plus proche du deuxième objet, puis orientez la règle des portées vers le point du deuxième objet qui est le plus proche du premier objet. Un objet est situé **À** la portée qui correspond au segment de la règle qui comprend le point le plus proche de l'objet visé.

Lors d'une [attaque](#), lorsque vous mesurez la **PORTÉE D'ATTAQUE**, l'attaquant mesure la portée depuis son arc d'attaque vers le point le plus proche du vaisseau ciblé qui est **DANS** son arc d'attaque.



Le chasseur TIE est **intégralement** à portée 1 du X-wing

Le chasseur TIE est **au-delà** de la portée 1 du X-wing

- Les termes suivants sont utilisés concernant les portées :

- ◇ **Portée #-#** : la portée inclut tous les segments spécifiés du plus petit au plus grand.
- ◇ **À** : un objet est à la portée spécifiée si le point le plus proche de celui-ci est inclus dans cette portée.
- ◇ **Intégralement à** : un objet est intégralement à la portée spécifiée si l'ensemble de l'objet est inclus dans cette portée.
- ◇ **Au-delà** : un objet est au-delà de la portée spécifiée si aucun point de cet objet n'est inclus entre la portée spécifiée et l'objet à partir duquel la portée est mesurée.

- Lorsque vous mesurez la portée vers un vaisseau, la portée est mesurée vers le point le plus proche de son socle, pas du marqueur de vaisseau ni de la figurine elle-même.
- Lorsque vous mesurez la portée vers un objet autre qu'un vaisseau, la portée est mesurée vers le point de cet objet qui est le plus proche du socle du vaisseau.
- Lorsque vous mesurez la portée, les joueurs utilisent un seul bord de la règle des portées, la largeur et l'épaisseur de la règle ne jouent aucun rôle.
- La portée 0 n'apparaît pas sur la règle des portées, mais elle est utilisée pour décrire la portée des objets qui se touche physiquement.
 - ◇ Après qu'un vaisseau a **partiellement exécuté** une manœuvre, il est à portée 0 du dernier vaisseau qu'il a chevauché.
 - ◇ Un objet est à portée 0 d'un obstacle ou d'un engin s'il est physiquement au-dessus de lui.
 - ◇ Un vaisseau est à portée 0 d'un autre vaisseau s'il touche physiquement cet autre vaisseau.
 - ◇ Si deux vaisseaux sont à portée 0 l'un de l'autre, ils restent à portée 0 jusqu'à l'un des vaisseaux **se déplace** ou **pivote** d'une manière qui fait que leurs socles ne sont plus en contact physique.
 - ◇ Bien que cela soit rare, il est possible pour un vaisseau de se déplacer de telle manière qu'il se retrouve à portée 0 d'un autre vaisseau (en contact avec lui) sans l'avoir chevauché.

PORTÉE D'ATTAQUE

Durant une attaque, la **PORTÉE D'ATTAQUE** est déterminée en mesurant la **portée** à partir du point le plus proche de l'attaquant vers le point le plus proche du défenseur qui est dans son **arc d'attaque**.

- Lorsque vous mesurez la portée pour une capacité qui ne précise la portée d'attaque, la distance entre l'attaquant et le défenseur est mesurée à partir du point le plus proche de l'attaquant vers le point le plus proche du défenseur, en ignorant l'arc d'attaque.

PREMIER JOUEUR

Voir [Ordre des Joueurs](#).

RATER

Durant l'étape « Neutraliser les résultats » d'une **attaque**, l'attaque **RATE** s'il ne reste plus de résultat **✱** ou **✱**. L'attaque **touche** s'il reste au moins un résultat **✱** ou **✱** non-annulé.

- Si l'attaque rate, l'étape « Infliger les dégâts » est sautée.

RAYON TRACTEUR

Un vaisseau est **TRACTÉ** tant qu'il a un certain nombre de marqueurs de rayon tracteur. Ce nombre de marqueurs dépend de la taille du vaisseau : au moins un marqueur pour un petit vaisseau, au moins deux marqueurs pour un vaisseau moyen et au moins trois marqueurs pour un grand vaisseau. Un marqueur de rayon tracteur est un marqueur circulaire orange.



Marqueur de rayon tracteur

La première fois qu'un vaisseau devient tracté à chaque round, le joueur dont l'effet a assigné le marqueur de rayon tracteur peut choisir l'un des effets suivants :

- Effectuer un **tonneau** en utilisant le gabarit [1 ↑]. Le joueur qui applique l'effet choisit la direction du tonneau et la position finale du vaisseau.
- Effectuer une **accélération** en utilisant le gabarit [1 ↑].

Ce déplacement peut faire que le vaisseau se **déplace à travers** ou **chevauche** un **obstacle**. Après qu'un vaisseau a été déplacé par cet effet, si c'est un adversaire qui l'a déplacé, le propriétaire du vaisseau peut choisir de faire pivoter son vaisseau de 90° vers la droite ou vers la gauche. S'il le fait, le vaisseau gagne 1 marqueur de stress.

Lorsqu'un vaisseau tracté défend, il lance un dé de défense en moins.

- Certaines **armes spéciales infligent des marqueurs** de rayon tracteur à la place d'infliger des dégâts.
- Les vaisseaux immenses suivent des règles supplémentaires pour les rayons tracteurs (voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

RECHARGEMENT (⚡)

Les pilotes peuvent recharger pour réutiliser l'artillerie de leurs vaisseaux. Lorsqu'un vaisseau effectue l'action ⚡, il recharge en effectuant les étapes suivantes :

1. Choisissez l'une des améliorations ⚡, ⚡ ou ⚡ équipant le vaisseau qui a moins de ⚡ actives que sa limite de charge.
2. Cette carte récupère une ⚡.
3. Le vaisseau gagne un marqueur de désarmement.

De plus :

- Si une capacité indique à un vaisseau de recharger, ceci est différent d'effectuer une action ⚡. Un vaisseau qui recharge sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action ⚡ à ce round.

RENFORCEMENT (🛡)

Les pilotes peuvent renforcer pour incliner leurs boucliers déflecteurs et augmenter leur défense sur une partie de leur vaisseau. Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 🛡, il gagne un marqueur de renforcement avec soit le côté proue, soit le côté poupe visible.



Renforcement de proue



Renforcement de poupe

Un vaisseau est **RENFORCÉ** tant qu'il a un marqueur de renforcement sur lui. Les marqueurs de renforcement sont des **marqueurs** circulaires verts. Lorsqu'un vaisseau renforcé défend, si l'attaquant est situé dans l'**arc entier** spécifié par le marqueur de renforcement et pas dans l'autre arc entier, le marqueur produit un effet. L'attaquant doit être dans l'arc 🛡 du défenseur pour le marqueur de renforcement de proue et il doit être dans l'arc 🛡 du défenseur pour le marqueur de renforcement de poupe.



Dans cet exemple, puisque le Decimator VT-49 a un marqueur de renforcement de proue, l'effet ne s'appliquera qu'en défense contre le X-wing qui est en face de lui.

Durant l'étape « Neutraliser les résultats », si l'**attaque** est censée **toucher** et qu'il y a plus d'un résultat **✱/✱** restant, un résultat **⚡** est ajouté pour annuler un résultat.

- Un vaisseau peut avoir plusieurs marqueurs de renforcement. Si un vaisseau a plusieurs marqueurs de renforcement du même type (proue ou poupe), leurs effets sont appliqués en une seule fois. Ainsi, pour que deux marqueurs de renforcement appliquent leur effet, il faudrait au moins trois résultats **✱/✱** restants.

- Lorsqu'un vaisseau gagne un marqueur de renforcement, sauf précision contraire, le joueur qui contrôle le vaisseau choisit s'il gagne un marqueur de renforcement de proue ou de poupe.
- Un vaisseau ne dépense pas le marqueur de renforcement quand son effet est appliqué.
- Si une capacité indique à un vaisseau de gagner un marqueur de renforcement, ceci est différent d'effectuer une action . Un vaisseau qui gagne le marqueur sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action  à ce round.
- Le renforcement peut être utilisé contre des attaques à portée 4-5 même si le  ou  du défenseur ne peut normalement pas être étendu au-delà de la portée 3. Si l'attaquant est à portée 4-5, considérez que le  ou  du défenseur s'étend à portée 5 pour déterminer l'arc dans lequel le défenseur se trouve pour le renforcement (la portée des arcs n'est pas étendue pour ce qui concerne tout autre effet ou capacité).

RÉSERVE

La réserve est l'ensemble du matériel de jeu qui est partagé par les joueurs mais qui est actuellement utilisée par aucun des joueurs, comme des marqueurs non-assignés, des cartes de vaisseaux non-utilisées, etc.

RETIRÉ DE LA PARTIE

Après qu'un vaisseau a été détruit ou qu'il a fui, il est **RETIRÉ DE LA PARTIE**. Si un vaisseau est retiré de la partie, tous ses marqueurs sont remis dans la réserve, sa carte de vaisseau est retournée face cachée et sa figurine est placée dessus.

- À la fin d'un round, si tous les vaisseaux d'un joueur ont été retirés de la partie, le jeu s'arrête et l'autre joueur gagne la partie.
- Les vaisseaux qui sont placés en réserve ne sont pas retirés de la partie.

RÉVÉLER

Voir Phase d'Activation.

ROMPRE

Voir Verrouillage.

ROTATION (↻)

Les pilotes peuvent pivoter pour mettre en position un artilleur ou viser avec l'une des armes montées sur tourelle. Lorsqu'un vaisseau effectue une action , il fait pivoter l'indicateur d'arc de tourelle pour sélectionner n'importe quel autre arc standard.

- Si un vaisseau fait pivoter un indicateur de tourelle double, il doit choisir les deux autres arcs standards qui n'étaient pas déjà sélectionnés.
- Si une capacité indique à un vaisseau de pivoter son indicateur  ceci est différent d'effectuer une action . Un vaisseau qui pivote son indicateur  sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action  à ce round.
- Ceci est différent d'une capacité qui indique de « pivoter un/votre vaisseau de [nombre de degrés] », voir Pivoter (un vaisseau).

ROUND

Un **ROUND** consiste en cinq phases résolues dans l'ordre suivant :

1. Phase de préparation
2. Phase de système
3. Phase d'activation
4. Phase d'engagement
5. Phase de dénouement

Le premier round débute après la mise en place.

SE DÉPLACER

Un vaisseau **SE DÉPLACE** lorsqu'il exécute une manœuvre ou qu'il change de position en utilisant un gabarit (comme pour effectuer un tonneau ou une accélération).

Un vaisseau **SE DÉPLACE À TRAVERS** un objet si le gabarit est placé sur cet objet lorsque le vaisseau se déplace.

- Si un vaisseau se déplace à travers un obstacle, il subit les effets de cet obstacle.
- Si un vaisseau se déplace à travers un engin, il peut subir des effets propres à cet engin.
- Si un vaisseau se déplace à travers un autre vaisseau, il n'y a pas d'effet intrinsèque. À cause de la figurine en plastique qui se trouve sur le trajet, les joueurs devraient noter la position des vaisseaux impliqués et temporairement les retirer de la zone de jeu. Pour cela, ils peuvent utiliser les marqueurs de position de la boîte de base, ou placer des gabarits dans les glissières des vaisseaux ou le long de leurs socles. Puis ces vaisseaux sont physiquement retirés pour terminer le déplacement. Une fois que le déplacement est terminé, les vaisseaux retirés sont remis à leurs places initiales.

SE DÉPLACER À TRAVERS

Voir Se Déplacer.

SOLITAIRE

Certaines cartes d'amélioration ont une restriction « Solitaire ». Un escadron ne peut pas intégrer plus d'un exemplaire d'une carte solitaire du même type d'amélioration. Par exemple, puisque toutes les améliorations  (Relai Tactique) ont la restriction solitaire, aucun escadron ne pourra contenir plus d'une amélioration .

STANDARDISÉ

Certaines cartes d'amélioration comportent la restriction **STANDARDISÉ**. Lors de la formation d'un escadron, si un joueur sélectionne un vaisseau équipé d'une carte standardisée, chaque vaisseau de ce type (c'est-à-dire ayant le même nom de vaisseau) dans l'escadron du joueur doit être équipé avec un exemplaire de cette carte standardisée.

STRESS

Un vaisseau est **STRESSÉ** tant qu'il a au moins un marqueur de stress. Un vaisseau stressé ne peut pas exécuter de manœuvre rouge ou effectuer d'action. Un marqueur de stress est un marqueur rouge.



Marqueur de stress

- Un vaisseau reçoit un marqueur de stress lorsqu'il exécute une manœuvre rouge ou après avoir exécuté une action rouge. Un vaisseau retire un marqueur de stress lorsqu'il exécute une manœuvre bleue.
- Si un vaisseau stressé tente d'exécuter une manœuvre rouge, il exécute une manœuvre [2 ↑] blanche à la place.
 - ◇ Après qu'un vaisseau stressé a révélé une manœuvre rouge, les capacités qui modifient la manœuvre peuvent être utilisées. Après avoir résolu ces capacités, si le vaisseau est toujours censé exécuter une manœuvre rouge, il exécute une manœuvre [2 ↑] blanche à la place.
- Les vaisseaux immenses suivent des règles supplémentaires pour le stress (voir Annexe : Vaisseaux Immenses).

STRUCTURE

Certaines cartes font référence à des « structures », une mécanique de jeu actuellement en développement. Les cartes qui font référence aux structures ne le font que dans l'intérêt de compatibilité à venir.

SUBIR DES DÉGÂTS

Voir Dégât.

TAILLES DES VAISSEAUX

Il existe quatre différentes tailles de vaisseau : petit, moyen, grand et immense.

Un petit vaisseau utilise un socle en plastique qui mesure environ 4 cm de long. Les règles de **X-Wing** sont conçues pour des petits vaisseaux et par conséquent il n'y a aucune règle spéciale pour les petits vaisseaux.

Un vaisseau moyen utilise un socle en plastique qui mesure environ 6 cm de long. Les vaisseaux moyens ont les particularités suivantes :

- Un vaisseau moyen a besoin de deux marqueurs [ioniques](#) avant d'être ionisé et de deux marqueurs de [rayon tracteur](#) avant d'être tracté.
- Un vaisseau moyen exécute un [tonneau](#) de manière différente (applicable aussi lorsqu'il se désoculte).

Un grand vaisseau utilise un socle en plastique qui mesure environ 8 cm de long. Les grands vaisseaux ont les particularités suivantes :

- Un grand vaisseau a besoin de trois marqueurs ioniques avant d'être ionisé et trois marqueurs de rayon tracteur avant d'être tracté.
- Un grand vaisseau exécute un tonneau de manière différente (applicable aussi lorsqu'il se désoculte).
- Durant la [mise en place](#), le socle d'un grand vaisseau peut déborder de la portée 1 tant qu'il remplit intégralement la largeur de cette zone. Un grand vaisseau ne peut être placé avec une partie du socle sortant de la zone de jeu.

Un vaisseau immense utilise plusieurs socles en plastique. Les vaisseaux immenses ont de nombreuses règles supplémentaires. (Voir [Annexe : Vaisseau Immenses](#).)

TIMING

Plusieurs termes sont utilisés pour indiquer le timing spécifique d'un effet :

- **Avant** : cet effet se résout immédiatement avant le moment spécifié.
- **Au début de** : ce terme est associé à une phase ou à une étape spécifique. L'effet se déclenche avant quoi que ce soit d'autre durant cette phase ou étape.
- **Tant que** : ce terme est souvent associé à des effets de jeu qui s'étendent sur plusieurs étapes comme une attaque, une action ou une manœuvre. Bien que moins spécifique que les autres termes de timing, ce terme est utilisé pour préciser quand cette capacité est résolue durant le round. Des informations supplémentaires sont nécessaires pour déterminer exactement à quel moment l'effet est appliqué.
 - ◇ Par exemple, dans le cadre d'une attaque, si une capacité permet de lancer un dé d'attaque supplémentaire, cette capacité se déclenche lors de l'étape « Lancer les dés d'attaque ». Si une capacité permet de modifier les dés de défense, la capacité se déclenche durant l'étape « Modifier les dés de défense ».
- **À la fin de** : ce terme est utilisé avec une phase ou une étape spécifique. L'effet se déclenche après tous les effets normaux de cette phase ou étape.
- **Après** : les effets se résolvent immédiatement après le moment spécifié.

La [file des capacités](#) est utilisée pour résoudre les capacités qui devraient se résoudre simultanément.

TITRE (☺)

Un titre est un type d'[amélioration](#) qui est utilisé pour représenter une version très spécifique d'un vaisseau. Chaque titre est restreint à [type de vaisseau](#) bien précis. Par exemple, le *Faucon Millenium* est une amélioration ☺.

TONNEAU (↻)

Les pilotes peuvent effectuer un tonneau pour déplacer latéralement leur vaisseau et ajuster leur position. Lorsqu'un **petit** vaisseau effectue une action ↻, il réalise les étapes suivantes :

1. Prenez le gabarit (1 ↑).
2. Placez l'extrémité du gabarit contre le bord gauche ou droite du socle du vaisseau. Le gabarit doit être placé avec sa ligne centrale alignée sur la ligne pointillée de côté du marqueur de vaisseau.
3. Soulevez le vaisseau, et placez-le contre l'autre extrémité du gabarit, de telle sorte que la ligne pointillée de côté du marqueur de vaisseau soit alignée avec la ligne centrale du gabarit, ou le haut du gabarit, ou le bas du gabarit.
4. Remettez le gabarit dans la [réserve](#).



Un chasseur TIE effectue un tonneau vers la droite et légèrement vers l'avant ; légèrement vers l'arrière ; de manière parfaitement horizontale.

Lorsqu'un vaisseau [moyen](#) ou [grand](#) vaisseau effectue un tonneau, remplacez les mots « extrémité du gabarit » par « bord long du gabarit » dans l'explication ci-dessus.



Un TIE Punisher effectue un tonneau vers la droite.

- Lorsqu'un joueur déclare effectuer un tonneau avec un vaisseau, le joueur doit également déclarer si le vaisseau effectue le tonneau à gauche ou à droite. Puis, lorsqu'il tente de placer le vaisseau, le joueur peut essayer de placer le vaisseau vers l'avant, le centre ou l'arrière avant de choisir l'une de ces positions.
- Lorsqu'il tente de placer un vaisseau pour terminer un tonneau, le tonneau peut [échouer](#) si l'une des situations suivantes survient :
 - ◇ Les trois positions ont pour conséquence que le vaisseau [chevaucherait](#) un autre vaisseau.
 - ◇ Les trois positions ont pour conséquence que le vaisseau chevaucherait ou [se déplacerait à travers](#) un [obstacle](#).
 - ◇ Les trois positions ont pour conséquence que le vaisseau sortirait de la zone de jeu (et donc que le vaisseau [fuirait](#)).
- Si un tonneau échoue, le vaisseau est remis à la position qu'il avait avant d'effectuer son tonneau. S'il s'agissait d'une action ↻, cette action échoue.
- Le joueur ne peut pas choisir de faire échouer volontairement un tonneau si l'une des trois positions finales n'est pas censée causer l'échec de l'action.
- Effectuer un tonneau n'est pas considéré comme exécuter une [manœuvre](#) mais est considéré comme [se déplacer](#).
- Si une capacité indique à un vaisseau d'effectuer un tonneau, ceci est différent d'effectuer une action ↻. Un vaisseau qui réalise un tonneau sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action ↻ à ce round.

TONNEAU DE TALLON (↻ ET ↻)

Voir [Direction](#).

TOUCHE

Durant l'étape « Neutraliser les résultats » d'une [attaque](#), l'attaque **TOUCHE** si au moins un résultat ✨ ou ✨ est non-annulé. S'il ne reste aucun résultat ✨ ou ✨, l'attaque [rate](#).

TYPE DE VAISSEAU

Chaque vaisseau est d'un certain type qui est identifié par le nom de ce type de vaisseau inscrit en bas de la carte du vaisseau

- Chaque vaisseau doit utiliser le [cadran](#) de manœuvres qui correspond à son type de vaisseau.
- Certaines [cartes d'amélioration](#) ont des restrictions de vaisseaux qui se réfèrent au type de vaisseau.

VAISSEAU

Un vaisseau est composé d'une figurine en plastique, d'un socle, de fixations, d'un marqueur de vaisseau et de marqueurs d'identification.

- Une figurine plastique de vaisseau doit correspondre au type de vaisseau indiqué sur la carte de vaisseau.
- Un vaisseau doit utiliser le cadran de manœuvres qui correspond à son type de vaisseau.
- Certaines figurines de vaisseaux dépassent du socle en plastique. Pour cette raison, les figurines n'affectent jamais les mécaniques du jeu. La figurine peut chevaucher un obstacle et dépasser hors des limites de la [zone de jeu](#) sans la moindre incidence.

Si une figurine doit toucher une autre figurine ou entraver le mouvement d'un vaisseau, les joueurs ont la possibilité d'ajouter ou de retirer une fixation pour éviter ce contact. Les joueurs peuvent également retirer les figurines de leurs socles temporairement jusqu'à ce que les vaisseaux se soient déplacés puis, une fois tous les déplacements terminés, remettre les figurines sur leurs socles respectifs.

VERROUILLAGE (🔒)

Les vaisseaux peuvent verrouiller une cible en utilisant leur ordinateur de bord pour acquérir des données sur les dangers environnants ou sur les autres vaisseaux. Lorsqu'un vaisseau effectue une action 🔒, il verrouille une cible. Un vaisseau **VERROUILLANT** est un vaisseau qui tente de verrouiller une cible en effectuant les étapes suivantes :

1. Mesurez la portée du vaisseau verrouillant vers autant d'[objets](#) que vous souhaitez.
2. Choisissez un autre objet à [portée](#) 0-3.
3. Assignez à l'objet ciblé un marqueur de verrouillage dont le numéro correspond au [marqueur d'identification](#) du vaisseau verrouillant.

Un objet est **VERROUILLÉ** tant qu'il a au moins un marqueur de verrouillage qui lui est assigné. Les marqueurs de verrouillage sont des [marqueurs](#) rouges. Tant qu'un vaisseau verrouille un autre vaisseau, il suit cette règle :

- Durant l'étape « Modifier les dés d'attaque » d'une [attaque](#) de vaisseau, il peut dépenser un marqueur de verrouillage qu'il a sur le défenseur pour relancer un ou plusieurs dés d'attaque.

De plus :

- Lorsqu'il est indiqué à un vaisseau de **ROMPRE** un verrouillage qu'il a, le marqueur de verrouillage correspondant à son marqueur d'identification est retiré.
- Lors d'un verrouillage, celui-ci [échoue](#) seulement s'il n'y a aucun objet valide à choisir.
- Un vaisseau ne peut pas se verrouiller lui-même ou avoir un de ses propres marqueurs de verrouillage.
- Un même objet peut être verrouillé par plus d'un vaisseau.

- Un vaisseau ne peut maintenir qu'un seul verrouillage. Si le vaisseau verrouille déjà une cible, avant d'assigner un marqueur de verrouillage à l'objet choisi, il doit retirer son précédent marqueur de verrouillage.

- Si une capacité indique à un vaisseau de verrouiller une cible, ceci est différent d'effectuer une action 🔒. Un vaisseau qui verrouille une cible sans effectuer l'action peut toujours effectuer l'action 🔒 à ce round.

◇ S'il est indiqué à un vaisseau de verrouiller une cible, l'objet qu'il verrouille doit être à portée 0-3 sauf précision contraire.

VIRAGE (↶ ET ↷)

Voir [Direction](#).

VIRAGE KOIOGRAN (↶)

Voir [Direction](#).

VIRAGE SUR L'AILE (↶ ET ↷)

Voir [Direction](#).

VIRAGE SUR L'AILE EN MARCHÉ ARRIÈRE (↶ ET ↷)

Voir [Direction](#).

VITESSE

Chaque [manœuvre](#) a trois composantes : la vitesse (de 0 à 5), la [difficulté](#) (rouge, blanche ou bleue) et la [direction](#) (une flèche ou un autre symbole).

- Si la vitesse d'une manœuvre est augmentée ou diminuée, la vitesse de la manœuvre est limitée aux gabarits existants.
 - ◇ Par exemple, la vitesse de [3 ↘] ne peut pas être augmentée ou la vitesse de [1 ↑] ne peut pas être diminuée.
- La vitesse de [0 ■] ne peut être ni augmentée ni diminuée.
- Même si un vaisseau exécute [partiellement](#) une manœuvre, il est toujours considéré comme ayant exécuté une manœuvre de la vitesse indiquée.

VOL STATIONNAIRE (■)

Voir [Direction](#).

ZONE DE JEU

La zone de jeu est la zone définie par une surface plane sur laquelle les vaisseaux sont placés. Après avoir exécuté une [manœuvre](#), si une partie du socle du vaisseau est hors de la zone de jeu, le vaisseau [fuit](#).

La zone de jeu recommandée pour une partie standard en 200 points d'escadron est de 90cm x 90cm. Si les joueurs jouent avec un autre total de points d'escadron, ils peuvent étendre ou réduire la zone de jeu pour créer une zone de jeu adaptée à la partie.

ANNEXES

La section suivante présente des exemples détaillés et la description de certaines cartes.

EXEMPLES DÉTAILLÉS

FILE DES CAPACITÉS : EXEMPLE 1

Jake Farrel (A-wing) a la capacité de pilote « Après avoir effectué une action  ou , vous pouvez choisir un vaisseau allié à portée 0-1. Ce vaisseau peut effectuer une action  ». Il a également une capacité de vaisseau « Après avoir effectué une action, vous pouvez effectuer une action  rouge. »

Jake Farrel s'active et effectue une action . À ce stade, sa capacité de pilote et celle de son vaisseau se déclenchent. Il choisit l'ordre dans lequel il les ajoute à la file des capacités, ajoutant sa capacité de pilote en premier, puis sa capacité de vaisseau.



Lorsqu'il résout sa capacité de pilote, il peut choisir un vaisseau allié à portée 0-1. Il se choisit lui-même et effectue donc une action . Cela déclenche sa capacité de vaisseau à nouveau. Maintenant il ajoute la seconde itération de sa capacité de vaisseau avant la première itération de sa capacité de vaisseau.

Lorsqu'il résout sa capacité de vaisseau, il effectue une action  rouge. Cela déclenche sa capacité de pilote et sa capacité de vaisseau à nouveau. Il choisit d'ajouter sa capacité de pilote en premier, puis sa capacité de vaisseau.



Lorsqu'il résout sa capacité de pilote à nouveau, il choisit un Pilote de l'Escadron Phoenix allié (A-wing) à portée 1. L'autre A-wing effectue une action  et sa capacité de vaisseau se déclenche. Elle est ajoutée au début de la file des capacités.



Le Pilote de l'Escadron Phoenix résout sa capacité de vaisseau et effectue une action  rouge. Les seules capacités restantes dans la file des capacités sont les deux itérations de capacité de vaisseau de Jake Farrel. Puisqu'il est stressé, il ne peut effectuer d'action donc aucune des deux capacités n'a d'effet et la file des capacités se vide.

FILE DES CAPACITÉS : EXEMPLE 2

Pauline, la joueuse Rebelle, fait voler "Chopper" (VCX-100) et Kyle Katarn (HWK-290). Sébastien, le joueur Racailles, fait voler le Vieux Teroch (Chasseur Fang) équipé d'Ailettes Statiques de Décharge.

Au début de la phase d'engagement, "Chopper", Kyle Katarn et le Vieux Teroch ont tous les trois des capacités qui se déclenchent. La capacité de "Chopper" est « Au début de la phase d'engagement, chaque vaisseau ennemi à portée 0 gagne 2 marqueurs de brouillage. » Puisque Pauline est le premier joueur, elle résout la capacité de "Chopper" en premier.



Rachel utilise la capacité de "Chopper" et le Vieux Teroch gagne deux marqueurs de brouillage. La capacité des Ailettes Statiques de Décharge est « Avant que vous ne gagniez 1 marqueur ionique ou de brouillage, si vous n'êtes pas stressé, vous pouvez choisir un autre vaisseau à portée 0-1 et gagner 1 marqueur de stress. Dans ce cas, le vaisseau choisi gagne ce marqueur ionique ou de brouillage à la place, puis vous subissez 1 dégât . » C'est un effet de remplacement qui survient donc immédiatement. Sébastien décide que le Vieux Teroch va gagner un marqueur de stress et Kyle Katarn gagne un des marqueurs de brouillage.

Puisque Kyle a deux marqueurs de concentration, le marqueur de brouillage en retire un. Pauline choisit d'utiliser la capacité de Kyle Katarn pour transférer son marqueur de concentration restant à "Chopper".

La capacité du Vieux Teroch est « Au début de la phase d'engagement, vous pouvez choisir 1 vaisseau ennemi à portée 1. Dans ce cas, si vous êtes dans son , il retire tous ses marqueurs verts ». Bien que le Vieux Teroch soit dans le  des deux vaisseaux ennemis, "Chopper" est à portée 0 et Kyle Katarn n'a aucun marqueur vert. Sa capacité est donc sans effet.

OBJETS : BOMBES ET MINES (1/2)

Sous-munitions

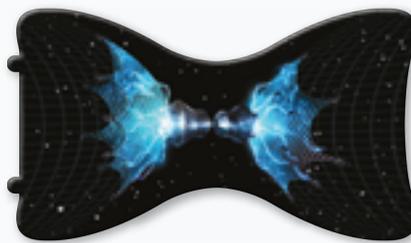


Types : *Engin, Bombe*

À la fin de la Phase d'activation, cet engin explose.

Lorsque l'engin explose, chaque vaisseau et engin distant à portée 0-1 lance 2 dés d'attaque. Chaque vaisseau et engin distant subit 1 dégât * pour chaque résultat */* obtenu.

Filet Conner



Types : *Engin, Mine*

Après qu'un vaisseau a chevauché ou s'est déplacé à travers cet engin, ce dernier explose.

Lorsque cet engin explose, le vaisseau subit 1 dégât * et gagne 3 marqueurs ioniques.

Bombe à protons



Types : *Engin, Bombe*

À la fin de la Phase d'activation, cet engin explose.

Lorsque cet engin explose, chaque vaisseau et engin distant à portée 0-1 subit 1 dégât *.

Bombe Électro-Protonique

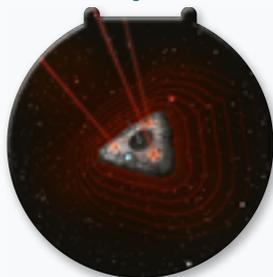


Types : *Engin, Bombe*

À la fin de la phase d'activation, cet engin explose.

Lorsque cet engin explose, chaque vaisseau et engin distant à portée 0-2 lance 4 dés d'attaque. Chaque vaisseau perd 1 bouclier pour chaque résultat vierge, gagne 1 marqueur ionique pour chaque résultat */* et gagne 1 marqueur de désarmement pour chaque résultat */*. Chaque engin distant perd 1 bouclier pour chaque résultat vierge et subit 1 dégât pour chaque *.

Mine de proximité



Types : *Engin, Mine*

Après qu'un vaisseau a chevauché ou s'est déplacé à travers cet engin, ce dernier explose.

Lorsque cet engin explose, le vaisseau lance 2 dés d'attaque. Puis ce vaisseau subit 1 dégât * plus 1 dégât */* pour chaque résultat correspondant obtenu.

Charges sismiques



Types : *Engin, Bombe*

À la fin de la Phase d'activation, cet engin explose.

Lorsque cet engin explose, choisissez 1 obstacle à portée 0-1. Chaque vaisseau et engin distant à portée 0-1 de cet obstacle subit 1 dégât *. Puis retirez cet obstacle.

OBJETS : BOMBES ET MINES (2/2)

Mines Groupées



Mine Supplémentaire 1 Mine Centrale Mine Supplémentaire 2

Types : Engin, Mine

Une série de mines groupées consiste en 3 engins « Mine Groupée » individuels.

Lorsqu'une série de mines groupées est placée, la Mine Centrale est placée normalement, puis les deux Mines supplémentaires sont placées contre les encoches sur les côtés.

Après qu'un vaisseau a chevauché ou s'est déplacé à travers n'importe quelle « Mine Groupée » individuelle, elle explose.

Les autres Mines Groupées de la série, qui n'ont pas été chevauchées ou traversées par un vaisseau, n'explosent pas.

Lorsque chacun de ces engins explose, ce vaisseau lance 2 dés d'attaque. Puis ce vaisseau subit 1 dégât ✨/✨ pour chaque résultat correspondant obtenu.

Bombe Ionique



Types : Engin, Bombe

À la fin de la Phase d'activation, cet engin explose.

Lorsque cet engin explose, chaque vaisseau à portée 0-1 gagne 3 marqueurs ioniques et chaque engin distant à portée 0-1 subit 1 dégât ✨.

Détonateur Thermique



Types : Engin, Bombe

À la fin de la phase d'activation, cet engin explose.

Lorsque cet engin explose, chaque vaisseau et engin distant à portée 0-1 lance 1 dé d'attaque. Chaque vaisseau gagne 1 marqueur de contrainte pour chaque résultat 👁 et chaque vaisseau et engin distant subit 1 dégât ✨/✨ pour chaque résultat correspondant obtenu.

Bombe à Concussion



Types : Engin, Bombe

À la fin de la phase d'activation, cet engin explose.

Lorsque cet engin explose, chaque vaisseau et engin distant à portée 0-1 se voit attribuer 1 carte de dégât face cachée. Puis chaque vaisseau à portée 0-1 **doit** exposer 1 carte de dégât sauf s'il choisit de gagner 1 marqueur de contrainte.

OBJETS : OBSTACLES

Cargaison égarée



Types : *Obstacle, Placé*

La cargaison égarée est un nuage de débris.

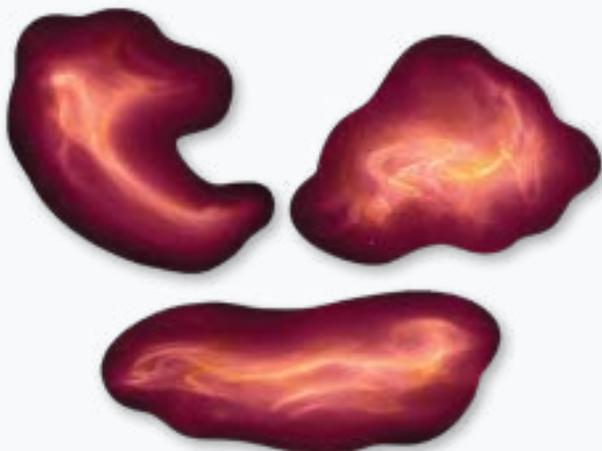
Pièces détachées



Types : *Obstacle, Placé*

Les pièces détachées sont un nuage de débris.

Nuages de gaz



Types : *Obstacle*

Les nuages de gaz ressemblent à ceci.

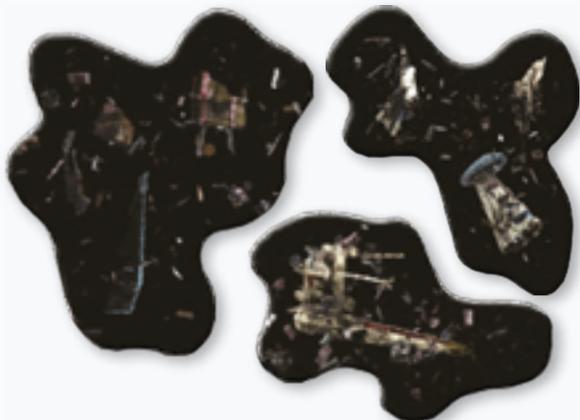
Dérive de Cargaison



Types : *Obstacle, Placé*

La dérive de cargaison est un astéroïde.

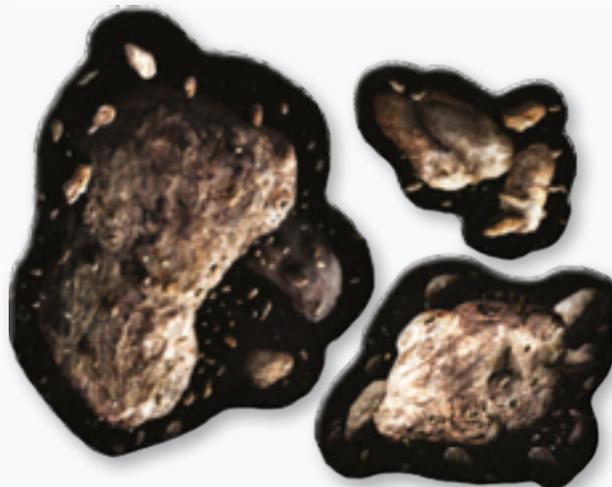
Nuages de Débris



Types : *Obstacle*

Les nuages de débris ressemblent à ceci.

Astéroïdes



Types : *Obstacle*

Les astéroïdes ressemblent à ceci.

NUAGE DE PAILLETES ÉLECTRIQUES

Les effets d'un nuage de paillettes électriques sont les suivants :

- Un vaisseau situé à portée 0 d'un nuage de paillettes électriques ne peut pas être verrouillé, brouillé ou coordonné par d'autres vaisseaux.
- Lorsqu'un vaisseau exécute une manœuvre, s'il se déplace à travers ou chevauche un nuage de paillettes électriques, il exécute sa manœuvre normalement. Puis il gagne un marqueur de brouillage et rompt tout verrouillage sur lui. Enfin, il saute son étape « Effectuer une action ».
- Si un vaisseau n'est pas en train d'exécuter une manœuvre, mais qu'il est déplacé à travers ou chevauche un nuage de paillettes électriques, il gagne un marqueur de brouillage et rompt tout verrouillage sur lui.

Nuage de Paillettes Électriques

Un nuage de paillettes électriques est un engin et un obstacle.



Pendant la phase de dénouement, retirez chaque nuage de paillettes électriques qui n'a pas de marqueur d'amorce dessus, puis retirez un marqueur d'amorce de chaque nuage de paillettes électriques. Un nuage de paillettes électriques ne peut jamais avoir plus d'un marqueur d'amorce sur lui.

OBJETS : ENGIN DISTANTS

Nuée de Droides Buzz

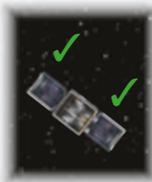


Types : *Engin, Distant*

Phase de système, d'activation et de dénouement : Pas d'effet.

Phase d'engagement : lorsque vous vous engagez, chaque vaisseau ennemi à portée 0 de la Nuée de Droides Buzz subit 1 ✨.

Autres règles : après qu'un vaisseau ennemi a chevauché ou s'est déplacé à travers une nuée de droides buzz, le joueur contrôlant la nuée la repositionne en calant sa languette entre les glissières avant ou arrière de ce vaisseau (le vaisseau est à portée 0 de la nuée).



La nuée ne peut pas être calée entre une paire de glissières si cela l'amène à chevaucher un objet. Si elle ne peut pas être placée entre les glissières d'un vaisseau, sont contrôleur doit la placer entre la paire de glissières située de l'autre côté du vaisseau. Si elle ne peut pas être placée entre cette autre paire de glissière, la nuée et le vaisseau qui l'a chevauchée ou qui s'est déplacé à travers subissent chacun 1 dégât ✨.



Balises Dérivantes de Détection



Types : *Engin, Distant*

Les balises dérivantes de détection sont des engins distants qui arrivent par paire et sont placées par la carte d'amélioration **BALISES DÉRIVANTES DE DÉTECTION**. À part respecter les règles normales des engins distants et d'interagir avec cette carte, ces balises n'ont aucune règle supplémentaire.

Droïde Sonde DRK-1



Types : *Engin, Distant*

Phase de système : le joueur qui contrôle le droïde sonde DRK-1 peut choisir un gabarit [2 ↖], [2 ↑] ou [2 ↗] et le caler contre n'importe quelle série de glissières du DRK-1. Le joueur repositionne ensuite le DRK-1, en le plaçant à l'autre extrémité du gabarit. Il peut être placé en chevauchant un objet. S'il chevauche un vaisseau, utilisez le marqueur de position pour symboliser la position du vaisseau, puis placez le vaisseau sur l'engin distant.

Phase d'activation, d'engagement et de dénouement : pas d'effet.

Autres règles : tant qu'un vaisseau verrouille un objet ou brouille un vaisseau ennemi, il peut mesurer la portée à partir d'un droïde sonde DRK-1 allié.

Après qu'un vaisseau ennemi a exécuté une manœuvre et qu'il se retrouve à chevaucher un droïde sonde DRK-1, le contrôleur du vaisseau lance 1 dé d'attaque. Sur un résultat 👁, le droïde sonde DRK-1 subit 1 dégât ✨.

Torpilles Auto-Guidées



Phase de système : à l'initiative de l'engin distant, son contrôleur le repositionne en avant, en utilisant un gabarit [3 ↖], [3 ↗] ou [4 ↑].

Phase d'activation : pas d'effet.

Phase d'engagement : à l'initiative de l'engin distant, si un objet sur lequel il a un verrouillage est dans son ♡ à portée 0-1, cet engin distant explose.

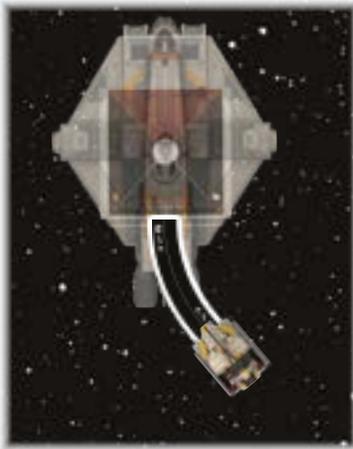
Phase de dénouement : durant cette phase, si cet engin distant n'a aucun verrouillage sur un objet, il doit verrouiller un objet dans son ♡ à portée 1-3, si possible.

Autres règles : après que cet engin distant a été détruit, lancez 1 dé d'attaque. Sur un résultat ✨ ou ✨, il explose.

Lorsque cet engin distant explose, chaque vaisseau, engin distant et structure à portée 0 ou dans son ♡ à portée 1 lance 4 dés d'attaque et subit 1 dégât correspondant pour chaque résultat ✨ et ✨ obtenu.

EXEMPLES DE DÉPLOIEMENT ET D'ENGIN

Exemple de Déploiement



Le Phantom II est déployé depuis le Ghost en utilisant la manœuvre [2 ↘]

Exemple de Largage d'une Bombe



Ce HWK-290 largue une charge sismique en utilisant le gabarit [1 ↑]

Exemple de Lancement d'une Bombe



Ce TIE Punisher lance une bombe à protons en utilisant le gabarit [5 ↑]

DESCRIPTION DES CARTES

Cartes de Vaisseau

Nom du pilote: DARK VADOR

Sous-titre: Black Leader

Valeur d'initiative: 6

Capacité de pilote: Après avoir effectué une action, vous pouvez dépenser 1 pour effectuer une action.

Capacité de vaisseau: ORDINATEUR DE VISÉE AVANCÉE : tant que vous effectuez une attaque principale contre un défenseur que vous avez verrouillé, lancez 1 dé d'attaque supplémentaire et changez 1 résultat * en un résultat ✱.

Statistiques du vaisseau: 2 3 3 2 3

Icon du type de vaisseau:

Type de vaisseau: TIE ADVANCED X1

Icone de faction:

Barre d'action jumelée:

Barre d'action:

STATISTIQUES DE VAISSEAU

Valeur d'agilité: 2

Valeur de bouclier: 3

Valeur de coque: 3

Valeur de Force: 2

Valeur d'attaque: 3

Cartes d'Amélioration

Nom de la carte: SERVOMOTEUR 9-FOILS (REPLIÉ)

Type de carte d'amélioration:

Capacité de carte d'amélioration: Tant que vous effectuez une attaque principale, lancez 1 dé d'attaque en moins. Avant votre activation, vous pouvez retourner cette carte.

Restrictions de carte: X-WING T-65

Barre d'action:

Barre d'action jumelée:

Type de carte d'amélioration:

Nom de la carte: TORPILLES À PROTONS

Restrictions d'attaque: 4

Limite de charge: 2-3

Capacité de carte d'amélioration:

Attaque (✱): dépensez 1 . Changez 1 résultat * en un résultat ✱.

RESTRICTIONS D'ATTAQUE

Prérequis d'arc:

Valeur d'attaque: 4

Indicateur de bonus de portée:

Prérequis de portée: 2-3

LES RENÉGATS DE SAW ET TIE REAPER (FFSWX74-75)

Ces extensions publiées pour la première édition de **X-wing** proposent également des cartes utilisables pour la seconde édition. Certaines de ces cartes ont des textes ou utilisent un format de présentation différents de ceux finalisés pour la v2. Les cartes françaises nécessitant une correction sont indiquées ci-après :

CARTES DE VAISSEAU

•EDRIO DEUX-TUBES (X-WING T-65)

Le texte français « Avant votre activation, si vous êtes concentré, vous pouvez effectuer une action. » est correct. Aucune modification nécessaire.

•MAJOR VERMEIL (TIE REAPER)

Devrait dire : « ...vous pouvez changer 1 de vos résultats Vierge ou  en un résultat . »

(Au lieu de « ... résultats  /vierge », il faut lire « résultats Vierge ou  » ; utilisation du mot « ou » au lieu d'une barre oblique.)

•CAPITAINE FEROPH

Devrait dire : « ...vous pouvez changer 1 de vos résultats Vierge ou  en un résultat . »

(Au lieu de « ... résultats  /vierge », il faut lire « résultats Vierge ou  » ; utilisation du mot « ou » au lieu d'une barre oblique.)

CARTES D'AMÉLIORATION

SENSEURS AVANCÉS

Devrait dire : « Dans ce cas, vous ne pouvez pas effectuer d'autre action pendant votre activation. »

(Au lieu de « ... », sautez votre étape Effectuer une action. », il faut lire « « vous ne pouvez pas effectuer d'autre action pendant votre activation. » »)

AILE PIVOT

Le type de vaisseau « U-wing UT-60D » dans le champ de restriction est écrit correctement. Aucune modification nécessaire.

TORPILLES À PROTONS

Il devrait y avoir une icône artillerie à droite de la valeur d'attaque, à la place du symbole en forme de cône.



Icône Artillerie

ASTROMECH R3

Devrait dire : « Vous pouvez maintenir jusqu'à 2 cibles verrouillées. Chaque verrouillage doit être sur un objet différent. »

(Ajout de la phrase « Chaque verrouillage doit être sur un objet différent. »)

TACTIQUE DE NUÉE

Cette carte ne devrait pas être restreinte à l'Empire. Elle est utilisable par toutes les factions.

(Ne pas tenir compte de l'icône Empire Galactique en bas à droite.)

•MAGVA YARRO ET •SAW GERRERA

Au lieu de l'icône Alliance Rebelle en bas à droite, on devrait avoir la fenêtre de champ de restriction avec le mot « Rebelle ».

•DEATH TROOPERS, •DIRECTEUR KRENNIC ET SLICER DU BSI

Au lieu de l'icône Empire Galactique en bas à droite, on devrait avoir la fenêtre de champ de restriction avec le mot « Imperial ».

CARTE D'ÉTAT

•PROTOTYPE OPTIMISÉ

Devrait dire : « ... vous pouvez dépenser 1 résultat ,  ou .

(Au lieu de « ... 1 résultat , /Vierge », il faut lire « 1 résultat ,  ou . » ; utilisation du mot « ou » au lieu d'une barre oblique.)

ERRATA

Ci-dessous, vous trouverez les errata officiels concernant les cartes et autres matériels de jeu de **Star Wars: X-Wing**. Un erratum remplace le texte de la carte ou du feuillet de règles tels qu'ils ont été initialement imprimés. Si une carte ne fait pas l'objet d'un erratum ci-dessous, c'est sa version imprimée en langue anglaise qui fait référence et prime sur toutes les autres impressions. Cela inclut les cartes traduites, cartes promotionnelles et cartes pouvant apparaître sur d'autres supports.

CARTES DE VAISSEAU

•IDEN VERSIO

Devrait dire : « ... Dans ce cas, prévenez ce(s) dégât(s). »

(Ajout des marques du pluriel aux mots « ce dégât ». Si le chasseur TIE/In allié subit plusieurs dégâts, vous prévenez tous les dégâts.)

•NORRA WEXLEY (ARC-170)

Devrait dire : « ... à portée 0-1, ajoutez 1 résultat  aux résultats de vos dés. »

(Ignorez la mention « vous pouvez ».)

•FENN RAU (REBELLE, NAV. CLASS. SHEATHIPEDE)

Devrait dire : « Avant qu'un vaisseau ennemi situé dans votre arc de tir ne s'engage... »

(au lieu de « Après qu'un vaisseau ennemi situé dans votre arc de tir vous a engagé »)

•Goji (République, Y-wing BTL -B)

Devrait dire : « Tant qu'un vaisseau allié à portée 0-3 défend, il peut lancer 1 dé de défense supplémentaire pour chaque bombe allié à portée 0-1 de lui. »

(La mention « ...ou mine... » a été retirée)

•“Odd Ball” (République, Y-wing BTL -B)

Le texte français est correct. Aucune modification nécessaire.

•ALEXANDR KALLUS (VCX -100)

La capacité de vaisseau Artillerie de Poupe propre aux vaisseaux VCX-100 est manquante sur cette carte.

(Ajout de la capacité : « **Artillerie de Poupe** : tant que vous avez un vaisseau arrimé, vous bénéficiez d'une arme principale  avec une valeur d'attaque égale à celle de l'attaque principale  du vaisseau arrimé.)

•Lieutenant Dormitz (Navette de classe Upsilon)

Devrait dire : « **Mise en Place** : après vous être placé, les petits vaisseaux alliés peuvent être placés n'importe où dans la zone de jeu à portée 0-2 de vous. »

(“autres vaisseaux alliés” est remplacé par “petits vaisseaux alliés”).

•Arliz Hadrassian (Racailles, Y-wing BTL -A4)

Devrait dire : « Tant que vous défendez, si vous êtes endommagé, vous devez changer 1 de vos résultats  en un résultat vierge (faites-le avant l'étape « Modifier les dés de défense »). »

(Ajout d'une précision de timing pour éviter au joueur de contourner l'aspect négatif de cette capacité de vaisseau.)

•Commandant Malarus (Premier Ordre, Navette Légère de Classe Xi)

Devrait dire : « Tant qu'un vaisseau allié à portée 0-2 effectue une attaque principale, s'il a au moins 1 résultat vierge, il doit gagner 1 marqueur de contrainte pour relancer 1 résultat vierge, si possible (faites-le avant l'étape « Modifier les dés de défense »). »

(Ajout d'une précision de timing pour éviter au joueur de contourner l'aspect négatif de cette capacité de vaisseau.)

•Hera Syndulla (Rebelle, B-wing A/SF-01)

Devrait dire : « Tant qu'un autre vaisseau allié à portée 1–2 défend ou effectue une attaque, vous pouvez transférer 1 de vos marqueurs de concentration, d'évasion ou de verrouillage à ce vaisseau (faites-le lors d'une étape « Modifier les dés »).

(Ajout d'une précision de timing pour indiquer à quel moment précis d'une attaque cette capacité peut être utilisée. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par attaque.)

•Hera Syndulla (Rebelle, A-wing RZ-1)

Devrait dire : « Tant qu'un autre vaisseau allié à portée 1–2 défend ou effectue une attaque, vous pouvez transférer 1 de vos marqueurs de concentration, d'évasion ou de verrouillage à ce vaisseau (faites-le lors d'une étape « Modifier les dés »).

(Ajout d'une précision de timing pour indiquer à quel moment précis d'une attaque cette capacité peut être utilisée. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par attaque.)

CARTES D'AMÉLIORATION

•Outrider

Devrait dire : « Tant que vous effectuez une attaque qui est gênée par un obstacle... »

(Ajout de la précision « par un obstacle »)

•Slave I

Le texte français est correct. Aucune modification nécessaire.

Ailettes Statiques de Décharge

Devrait dire : « Avant que vous ne gagniez 1 marqueur ionique ou de brouillage, si vous n'êtes pas stressé, vous pouvez choisir un autre vaisseau à portée 0–1 et gagner 1 marqueur de stress. Dans ce cas, le vaisseau choisi gagne ce marqueur ionique ou de brouillage à la place, puis vous subissez 1 dégât * ».

(Cela remplace le texte d'origine : « Si vous devez gagner un marqueur ionique ou de brouillage, vous pouvez choisir un vaisseau à portée 0–1. Dans ce cas, gagnez 1 marqueur de stress et transférez 1 marqueur ionique ou de brouillage à ce vaisseau. »)

Capitaine Exemple

Le texte français du champ de restriction est correct. Aucune modification nécessaire.

•Agent Kallus

Devrait dire : « **Mise en Place** : après avoir placé les forces, assignez... »

(Ajout de « après avoir placé les forces, »)

Maîtrise de Soi

Devrait dire : « ... une action . Dans ce cas, vous ne pouvez pas effectuer d'actions supplémentaires à ce round. »

(Ajout de « Dans ce cas, vous ne pouvez pas effectuer d'actions supplémentaires à ce round. »)

•Faucon Millenium de Lando

Devrait dire : « Tant que vous avez un Vaisseau de secours arrimé, vous pouvez considérer ses boucliers... »

(« dépenser » a été remplacé par « considérer »)

Bombes à Concussion

La première phrase devrait dire « Pendant la phase de système, si n'importe quelle  de cette carte est inactive, vous devez dépenser 1  pour, si possible, larguer 1 bombe à concussion, en utilisant le gabarit [1 ↑] ».

(Ajout de la précision « en utilisant le gabarit [1 ↑] »).

•ASAJJ VENTRESS (COMMANDEMENT/ÉQUIPAGE)

Asajj Ventress devrait avoir un symbole de charge de Force récurrente près du modificateur de Force.

(Ajout du symbole à la droite du modificateur de Force.)

•TUTÉLAIRE GLEB

Devrait dire : « Après avoir coordonné un vaisseau allié, vous pouvez transférer 1 marqueur orange ou rouge au vaisseau que vous avez coordonné. »

(Ajout de « ... un vaisseau allié... »)

•TORPILLES AUTO-GUIDÉES

Devrait dire : « ... Les  de cette carte ne peuvent pas être récupérées. »

(Ajout de la restriction de non récupération de charges)

FEUILLETS DE RÈGLES

Le type d'amélioration  devrait avoir pour nom « Emport ».

Mine de proximité

Devrait dire : « Lorsque cet engin explose, le vaisseau lance 2 dés d'attaque. Puis ce vaisseau subit 1 dégât * plus 1 dégât */* pour chaque résultat correspondant obtenu. »

(Au lieu de « ... subit 1 dégât */* ... », il faut lire « ...subit 1 dégât * plus 1 dégât */*... »)

CADRANS

Le cadran de manœuvres fournit dans l'extension **Tantive IV** n'est pas bon (celui fournit dans le kit de conversion des vaisseaux immenses est lui correct). Il est reconnaissable au trois lettre « RDR » imprimé au centre (au lieu de « C90 »). Le cadran corrigé est le suivant :



Cadran corrigé C90

CORVETTE CORELLIENNE CR90						
5			↑			
4			↑			
3	↖	↑	↗			
2	↙	↑	↘			
1	↖	↑	↗			
0	↖		↗			■

Manœuvres correctes de la Corvette Corellienne CR90

Le mauvais cadran peut tout de même être utilisé, comme suit :

- Sélectionnez une manœuvre sur le cadran.
- Lorsque vous révélez le cadran, consultez le cadran ou le tableau ci-dessus. Si la difficulté de la manœuvre est différente, utilisez celle indiquée sur le cadran corrigé C90.

Les directions et vitesses indiquées sur le mauvais cadran sont correctes et sont donc valides lorsqu'elles sont sélectionnées sur le cadran. Seule les difficultés sont incorrectes.

Si des effets se réfèrent à la manœuvre révélée du vaisseau, utilisez la difficulté du cadran corrigé.

Vous pouvez également contacter le SAV d'Asmodee pour obtenir un cadran corrigé : fr.asmodee.com/fr/support

FAQ

Vous trouverez ci-après des réponses aux questions les plus souvent posées.

ARCS

Q : Est-ce que les vaisseaux qui n'utilisent que des attaques  ou  utilisent les effets qui nécessitent d'effectuer une attaque  (par exemple Intrépide ou Manœuvre Improbable) ?

R : Non. Notez les différences entre le texte du prérequis d'Intrépide :

« Tant que vous effectuez une attaque principale ... »

Et celui du *Punishing One* :

« Tant que vous effectuez une attaque principale, si le défenseur est dans votre ... »

Une attaque  utilise l'icône  au dessus de la valeur d'attaque indiquée sur la carte de vaisseau. Ceci est différent d'une attaque qui est effectuée contre un vaisseau situé dans le  de l'attaquant.

Q : Lorsqu'un vaisseau dont l'indicateur d'arc de tourelle pointe vers son  effectue une attaque , a-t-il également attaqué depuis son  ?

R : Non. Par exemple, si un vaisseau équipé d'un Artilleur de Tourelle Vétéran effectue une attaque principale , il pourrait utiliser l'Artilleur de Tourelle Vétéran pour effectuer une attaque  même si l'indicateur d'arc de tourelle pointe vers son .

Q : Un vaisseau est-il dans son propre arc de tir ?

R : Non.

Q : Est-ce que l'arc de tir d'un vaisseau s'étend jusqu'à la portée 3, même si l'arme qui utilise cet arc ne va pas jusqu'à cette portée ?

R : Oui. Par exemple, si Drea Renthal (Racailles, Y-wing BTL-A4) est équipée d'une Tourelle Dorsale , elle peut utiliser sa capacité sur des vaisseaux situés dans son arc de tourelle à portée 1-3.

CAPACITÉS ET FILE DES CAPACITÉS

Q : Qu'est ce qui fait d'un effet une « capacité » ?

R : Une capacité est le texte d'une carte qu'un joueur contrôle (une carte de vaisseau, d'amélioration, de dégât, d'engin distant, d'état, d'engin, etc.)

Certaines capacités sont permanentes (comme le texte « Gagnez une arme principale  avec une valeur de 3 » du Moldy Crow). Les capacités permanentes ne sont pas résolues via la file des capacités.

La plupart des capacités sont déclenchées, lors d'une fenêtre de timing spécifique (comme le texte « Pendant la phase de dénouement, ne retirez pas jusqu'à 2 marqueurs de concentration » du Moldy Crow). Les capacités déclenchées sont résolues via la file des capacités.

Chaque capacité déclenchées se décompose ainsi :

- Un moment spécifique (timing) qui indique quand la capacité est ajoutée à la file.

- Un effet qui décrit ce que fait la capacité.

De plus, une capacité peut avoir une ou plusieurs des informations suivantes :

- Un ou plusieurs prérequis qui doivent être satisfaits.

- Un ou plusieurs coûts qui doivent être payés.

Une boîte de texte peut contenir plusieurs capacités, lorsqu'il y a plusieurs capacités permanentes ou déclencheurs qui ajoutent une capacité à la file (comme la boîte de texte du Moldy Crow, par exemple).

Q : Qu'est-ce qu'un prérequis pour une capacité ?

R : Un prérequis est un segment de phrase exprimant une condition introduite par le mot « si », comme par exemple « si vous êtes tracté », « si le défenseur est dans votre arc bullseye ». Un vaisseau situé dans un arc donné et à portée pour une attaque effectuée dans le cadre d'une capacité déclenchée (Tir Instantané ou Clairvoyance, par exemple) est également un prérequis pour cette capacité.

Si le prérequis d'une capacité n'est pas satisfait au moment où cette capacité devrait intégrer la file, alors elle n'est pas ajoutée à la file.

Si le prérequis d'une capacité n'est pas satisfait au moment où cette capacité devrait être résolue dans la file, alors elle n'est pas résolue et est retirée de la file à la place.

Si une capacité vous indique de faire un choix (choisir un vaisseau, par exemple), ce choix n'est pas un prérequis pour initier une capacité.

Q : À quel moment est payé le coût d'une capacité ?

R : Le coût est payé quand la capacité est résolue.

Une capacité ne peut pas être ajoutée à la file s'il est impossible de payer son coût au moment où elle est ajoutée.

Si le coût d'une capacité ne peut pas être payé au moment où elle devrait se résoudre, cette capacité n'est pas résolue et elle est retirée de la file à la place. Le coût de la capacité n'est pas payé.

Une capacité peut avoir plusieurs coûts. Dans ce cas, tous les coûts doivent être payés pour la résoudre. Si tous ces coûts ne peuvent pas être payés, alors aucun coût n'est payé, la capacité est retirée de la file et elle n'est pas résolue.

Q : Est-ce que les capacités optionnelles sont ajoutées automatiquement à la file des capacités quand elles sont déclenchées ou est-ce que le joueur choisit ou pas de les ajouter ?

R : Elles sont automatiquement ajoutées à la file des capacités lors de leur déclenchement, tant qu'elles rencontrent les prérequis nécessaires à leur ajout. **Les joueurs ne sont pas obligés de nommer chaque capacité au moment où elle entre dans la file. Cependant si un joueur ne résout pas une capacité pendant la fenêtre de timing appropriée, l'opportunité de le faire est perdue.**

Par exemple, Postcombustion et Commandes Réactives sont deux capacités optionnelles qui sont ajoutées à la file « après avoir entièrement exécuté une manœuvre ». Un *Aethersprite* Delta-7 équipé de Postcombustion verra les deux capacités ajoutées à la file dans un ordre choisi par le joueur.

Une capacité ne peut être ajoutée à la file que si les prérequis nécessaires pour le faire existent. Par exemple, si Postcombustion n'a plus de  active ou si l'*Aethersprite* Delta-7 n'a plus de  active après avoir exécuté sa manœuvre, alors les capacités de ces cartes ne pourront pas être ajoutées.

Q : Les capacités optionnelles ajoutées à la file des capacités doivent-elles être utilisées ?

R : Non. Au moment où une capacité de la file doit être traitée, le joueur effectue les choix la concernant, y compris de décider s'il l'utilise ou pas.

Par exemple, après avoir entièrement exécuté sa manœuvre, un *Aethersprite* Delta-7 ajoute à la file Commandes Réactives puis Postcombustion. Quand arrive le tour de Commandes Réactives, le joueur décide s'il paie les coûts pour résoudre la capacité, puis la résout s'il a payé. Ensuite, quand arrive le tour de Postcombustion, le joueur décide s'il paie les coûts pour résoudre la capacité, la résout et réalise tout choix inclus dans la capacité.

Q : Comment se résolvent les capacités qui « peuvent choisir un vaisseau » (par exemple, K-2SO (👤) ou Dark Vador (👤)) quand arrive leur tour dans la file ?

R : Quand arrive le tour d'un capacité qui « peut choisir un vaisseau », le joueur peut mesurer la portée entre son vaisseau et n'importe quel nombre de vaisseaux avant de payer les coûts de la capacité. Puis ce joueur peut choisir un vaisseau (parmi les options valides suite à la mesure) qui correspond aux critères indiqués par la capacité, ou choisir aucun vaisseau. S'il ne choisit pas de vaisseau, les coûts de la capacité ne sont pas payés et cette dernière est retirée de la file sans être résolue.

CARTES DÉGÂT

Q : Est-ce que le premier effet de la carte Pilote Blessé (« Après avoir effectué une action, lancez 1 dé d'attaque. Sur un résultat * ou ✱, gagnez 1 marqueur de stress. ») est résolu après avoir réparé cette carte ?

R : Non. La carte est réparée, aussi n'a-t-elle aucun effet à résoudre.

DÉPLOIEMENT

Q : Si un vaisseau équipé avec Boba Fett ne peut pas être placé à portée 0 d'un obstacle et au-delà de la portée 3 de tout vaisseau ennemi, que se passe-t-il ?

R : Ce vaisseau est alors placé intégralement à portée 1 du bord de son joueur, comme pour une mise en place normale.

FORMATION D'UN ESCADRON

Q : Si un vaisseau s'équipe d'une amélioration qui modifie une de ses statistiques (sa valeur d'agilité par exemple), quel est l'impact sur les améliorations à coût variable ?

R : Les autres améliorations ne sont pas prises en compte quand vous calculez les coûts variables, c'est la valeur de base du vaisseau qui est utilisée.

Q : Un X-wing T-70 ou Intercepteur M-3A peut-il s'équiper d'une amélioration qui nécessite plusieurs emplacements (des Roquettes de Barrage (🔫🔫) par exemple) grâce à sa capacité Emplacement d'Arme ?

R : Non. La capacité Emplacement d'Arme accorde au vaisseau un emplacement spécial d'amélioration, qui ne peut être utilisé que pour une seule amélioration qui correspond exactement à une des icônes spécifiées (🔫, 🔫, 🔫).

LANCER ET RELANCER LES DÉS

Q : Est-ce que les relances sont considérées comme un « lancer de dés » en ce qui concerne les effets qui ont lieu avant ou après le lancer des dés par un joueur (Comte Dooku (👤), par exemple) ?

R : Non. Bien qu'une relance, c'est physiquement prendre des dés en main et les lancer de nouveau sur la table, « relancer des dés » est différent de « lancer les dés » en termes de mécanique de jeu.

Q : Si une carte comme Salve de Saturation (👤) indique au joueur de relancer un certain nombre de dés (ou tous les dés) mais qu'il n'y a pas assez de dés valides pour cela, que se passe-t-il ?

R : Le joueur relance autant de dés que possible.

Dans le cas de la Salve de Saturation et des effets similaires, si un vaisseau utilise cette amélioration (qui permet de relancer 2 dés de défense) contre un vaisseau qui ne lance que 1 dé de défense, il peut tout de même obliger ce vaisseau à relancer son dé de défense (l'effet est résolu de la manière la plus complète possible : 2 dés si possible, sinon un seul dé).

Si un vaisseau utilise la Salve de Saturation contre un vaisseau qui a lancé 3 dés de défense (par exemple : 🗡️, Vierge, Vierge), il doit choisir exactement 2 de ces dés et doit résoudre l'effet de la manière la plus complète possible (dans cet exemple, 2 dés sont valides).

Q : Est-ce que la capacité de Han Solo (Pilote, YT-1300 modifié) peut être utilisée sur un dé qui a été relancé ?

R : Oui. La capacité de Han Solo n'est pas considérée comme une relance, elle peut donc être utilisée sur un dé relancé.

OBJETS

Q : Que signifie l'expression « ignorez les obstacles ». Est-ce que Han Solo (Pilote, Cargo léger YT-1300 personnalisé) et Q'ira (👤) peuvent être joués ensemble ? Même question pour Dash Rendar (Cargo léger YT-2400) et Outrider (👤).

R : Lorsqu'un effet précise d'ignorer les obstacles, cela signifie que le vaisseau « ignore les effets des obstacles ». Un vaisseau en train d'ignorer des obstacles n'applique pas les effets liés au chevauchement ou au déplacement à travers eux, et peut se déplacer au travers lors d'une accélération ou d'un tonneau. Quand ce vaisseau effectue une attaque qui est gênée par un obstacle, il ignore les effets d'une attaque gênée (le défenseur ne lance donc pas le dé de défense supplémentaire).

Les obstacles sont cependant toujours considérés comme étant présents pour les effets qui vérifient la présence ou l'absence d'un obstacle, (par exemple, la carte de dégât Pilote Assommé ou l'amélioration Gambit des Astéroïdes). De plus, une attaque reste gênée par un obstacle même si les effets de l'obstacle sont ignorés. Cela s'applique aux cartes telles que Han Solo (Pilote, Cargo léger YT-1300 personnalisé), Outrider, Tir Habile (👤).

Les autres vaisseaux n'ignorent pas les obstacles quand ils résolvent des effets qui interagissent avec un vaisseau ignorant les obstacles. Par exemple, tant qu'un vaisseau ignorant des obstacles défend, si l'attaque est gênée, il continue de lancer 1 dé de défense supplémentaire car l'attaquant n'ignore pas les effets des obstacles.

Q : Est-ce qu'une **Mine** explose immédiatement, lorsqu'elle est larguée en chevauchant un vaisseau pendant la phase de système ?

R : Oui. Quand un objet est placé sous un vaisseau, on considère que ce vaisseau est en train de chevaucher cet objet.

Q : Quand un vaisseau se déplace à travers ou chevauche une **Mine**, est-ce que la fenêtre de timing de Sabine Wren (amélioration (👤)) s'active avant ou après que le vaisseau ait eu une opportunité d'effectuer une action ?

R : Question piège ! Sabine n'affecte que les engins de type bombe, les mines ou d'autres types d'engins ne sont pas concernés.

Q : Comment interagissent les marqueurs d'amorce avec les **Mines** ?

R : Si un vaisseau est censé se déplacer à travers ou chevaucher une **Mine** amorcée, une amorce est retirée et la mine n'explose pas, même si le vaisseau reste physiquement posé sur la mine.

Si un vaisseau repose physiquement sur une mine qui n'a pas explosée à cause d'un marqueur d'amorce, et que ce vaisseau se déplace à travers/chevauche cette mine lors d'un déplacement ultérieur, la mine explose normalement.

Q : Si la cargaison égarée d'un Largage de Cargaison (👤) ou des pièces détachées des Caisses de Pièces Détachées (👤) chevauchent un autre vaisseau, que se passe-t-il ?

R : Le marqueur de la cargaison égarée ou des pièces détachées est placé sous le vaisseau, et le vaisseau le chevauche en en subissant les effets.

Q : Si un engin distant ne dispose pas d'arcs, résout-on les capacités « tant que vous n'êtes pas dans l'👤 (ou un autre arc) du défenseur... » ?

R : Non. Un vaisseau ne peut pas être considéré comme étant en dehors des arcs d'un engin distant, si ce dernier ne dispose pas d'arcs.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'une Mine de Proximité est larguée de telle façon que plusieurs vaisseaux se retrouvent à la chevaucher ?

R : Le propriétaire de la Mine de Proximité choisit un vaisseau qui sera affecté par la mine.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un ensemble de Mines Groupées est largué de telle façon que plusieurs vaisseaux se retrouvent à la chevaucher ?

R : Tout d'abord, le propriétaire des Mines Groupées choisit, pour chacune des mines, un vaisseau qui sera affecté. Ensuite, dans l'ordre au choix du joueur, les dés sont lancés pour résoudre l'effet de la détonation sur chacun de ces vaisseaux.

Q : Quand plusieurs engins explosent au même moment, qui choisit l'ordre de résolution des effets ?

R : Le premier joueur résout les effets de tous ses engins dans l'ordre de son choix, en résolvant chaque explosion, puis tout effet qui en résulterait (par exemple, celui de Sabine Wren (👤)), « après qu'un vaisseau a subi les effets d'une bombe alliée... » avant de passer à l'engin suivant. Ensuite, le deuxième joueur (dans l'ordre des joueurs) résout tous ses engins dans l'ordre de son choix, puis le(s) joueur(s) suivant(s), si vous jouez des parties multi-joueurs.

PHASE D'ACTIVATION ET ACTIONS

Q : Si la difficulté d'une action n'est pas définie (comme l'action de Lando Calrissian (Rebel, 🤖) ou l'action de coordination que "Vizier" (Tie Reaper) peut effectuer dans le cadre de sa capacité de pilote) quelle est la difficulté de cette action ?

R : Blanche. Remarquez cependant que si un effet demande à un vaisseau d'effectuer une action « de sa barre d'action », il utilise la difficulté indiquée dans sa barre d'action.

Q : Si un vaisseau a une action d'évasion rouge jumelée à une autre action (par exemple le TIE Aggressor ou la Navette d'Attaque), un Gambit des Astéroïdes (👤) équipé, et est à portée d'un obstacle, considère-t-il son action d'évasion jumelée comme blanche ?

R : Oui. Le Gambit des Astéroïdes modifie toute action d'évasion rouge de la barre d'action du vaisseau, y compris les actions jumelées.

Q : Un vaisseau ionisé peut-il effectuer une action liée à son action 👁 après avoir effectué son action 👁 ?

R : Non. Un vaisseau ionisé peut seulement effectuer l'action 👁.

Q : Un vaisseau ionisé auquel est attribué une action non-👁 après l'exécution d'une manœuvre (comme un *Aethersprite* Delta-7 utilisant ses Commandes Réactives pour effectuer une action 🚀 ou 🛡, ou un TIE defender utilisant Plein Gaz pour effectuer une action 🚀) peut-il effectuer cette action ?

R : Non. Un vaisseau ionisé peut seulement effectuer l'action 👁.

Q : Si un vaisseau tente une action violette (comme une action 🚀 ou 🛡) et échoue, doit-il dépenser la 🍀 ?

R : Oui. Le coût 🍀 d'une action violette est un coût pour « tenter d'effectuer une action violette » (voir Actions) et est tout de même payé même si l'action échoue.

Q : Si Anakin Skywalker [Chasseur Royal Naboo N-1] utilise sa capacité de pilote pour effectuer un tonneau (remarquez qu'il ne s'agit pas d'une action 🛡) et échoue, doit-il dépenser la 🍀 ?

R : Non. Un tonneau peut échouer de la même façon qu'une action 🛡, mais puisque la capacité d'Anakin n'est pas une action, le coût 🍀 est un coût pour résoudre l'effet (ce qu'Anakin ne peut faire en cas d'échec) et non pas un coût pour « tenter d'effectuer une action ».

Q : Est-ce que Sens (👤) nécessite de dépenser 1 🍀 avant de mesurer la portée vers d'autres vaisseaux ?

R : Non. Vous pouvez mesurer la portée pour déterminer les vaisseaux qui sont à portée 0-1 et ceux qui sont à portée 0-3 avant de décider de dépenser ou non la 🍀 pour affecter un vaisseau à portée 0-3.

Q : Si Remorqueur Spatial de Transfert Quadrimoteur utilise sa capacité « Dispositif tracteur de remorqueur spatial » et qu'il ne peut pas choisir de vaisseau dans son arc avant à portée 1, que se passe-t-il ?

R : L'action échoue.

Q : Tant qu'un vaisseau exécute une manœuvre Tonneau de Tallon, si son marqueur de vaisseau ne peut pas être aligné avec la ligne centrale du gabarit, est-il capable d'exécuter entièrement la manœuvre ?

R : Oui, du moment qu'il existe une position valide où le placer. Tant qu'il effectue son Tonneau de Tallon, si le vaisseau peut être placé dans une des 3 positions possibles (aligné avec la ligne centrale, le haut ou le bas du gabarit), il doit en

choisir une des trois qui soit valide, et ainsi il exécute entièrement la manœuvre. Si une position valide existe, il ne peut pas choisir une position non valide, sous prétexte de ne vouloir exécuter que partiellement la manœuvre. Comme pour un Tonneau, tant que le joueur résout cette manœuvre, il peut placer son vaisseau dans les différentes positions possibles avant d'en choisir une valide.

Q : Ved Foslo (TIE Advanced x1) peut-il utiliser sa capacité pour diminuer la vitesse d'une manœuvre [1 🚀] ou [1 🚀], lui permettant ainsi d'exécuter une manœuvre [0 🚀] ou [0 🚀] ?

R : Non. Les manœuvres de virages sur l'aile à vitesse 0 ne peuvent être exécutées que par des vaisseaux immenses. Elles ne peuvent pas être exécutées par des vaisseaux standards même si ce vaisseau a une capacité lui permettant d'exécuter une manœuvre qui n'est pas inscrite sur son cadran.

Q : Quelle est la différence entre « retourner face visible un cadran » et « révéler un cadran » ? Et quand cela s'applique-t-il ?

R : « Retourner face visible un cadran » est l'acte physique de tourner le cadran afin que sa face affichant les manœuvres soit visible. « Révéler un cadran » est l'acte spécifique qui a lieu lors de l'activation d'un vaisseau. Un vaisseau qui révèle son cadran, le retourne face visible en tant que partie intégrante du processus de révélation.

Néanmoins, des effets qui indiquent de « retourner face visible un cadran », comme le Dispositif d'Écoute de l'amélioration Informateur (👤), ne révèlent pas le cadran en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent lorsqu'un cadran est révélé. De plus, un vaisseau qui a retourné face visible son cadran peut tout de même le révéler au moment approprié de son activation (et donc déclencher tout effet lié à la révélation d'un cadran), même si ce cadran est déjà face visible.

PHASE D'ENGAGEMENT ET ATTAQUE

Q : Quand un vaisseau est détruit par un effet de jeu déclenché par un timing « Avant de s'engager », s'engage-t-il tout de même ?

R : Oui, puisque le jeu a déjà atteint ce palier d'initiative, le vaisseau n'est retiré qu'après que tous les vaisseaux à cette initiative se soient engagés, selon la règle des attaques simultanées.

Q : À quel moment précis d'une attaque s'appliquent les effets du type « tant que vous effectuez une attaque » ou « tant que vous défendez » ?

R : Les capacités sont appliquées à l'étape de l'attaque au cours de laquelle elles prennent effet. Par exemple, l'effet de la carte Prédateur implique une modification de dé, et est donc appliqué lors de l'étape 2b « Modifier les dés d'attaque ». Notez cependant que les effets résolus lors des étapes 2b « Modifier les dés d'attaque » et 3b « Modifier les dés de défense » n'utilisent pas la file des capacités, mais sont résolus dans l'ordre indiqué dans le descriptif de ces étapes (voir page 5, Attaque).

Q : Si un vaisseau est détruit, à quel moment sont résolus les effets qui se déclenchent à cause de cette destruction ?

R : S'il a été détruit lors d'une attaque, les effets sont résolus pendant l'étape 6 « Conséquences ». Sinon, ces effets sont immédiatement ajoutés à la file des capacités (et cela même si le vaisseau n'a pas encore été retiré, à cause de la règle des Attaques simultanées ou d'un effet de carte).

Q : Si un vaisseau est détruit et qu'un effet tel que R1-J5 (👤) répare une ou plusieurs de ses cartes de dégâts avant qu'il ne soit retiré, le vaisseau est-il tout de même détruit (et donc retiré) ?

R : Oui. Après qu'un vaisseau est devenu « détruit » pour n'importe quelle raison, il reste détruit, peu importe les effets qui se résolvent avant qu'il ne soit retiré. Des effets peuvent changer le moment auquel sera retiré le vaisseau, mais ne peuvent pas annuler le fait d'être détruit.

VERROUILLAGE

Q : Au moment de verrouiller, est-ce que le joueur peut décider de ne pas choisir un objet ?

R : Oui, mais seulement s'il n'y a aucun objet valide à sélectionner. Lorsqu'il verrouille, un joueur doit choisir un autre objet à portée 0-3, si possible. Aussi, un verrouillage peut échouer s'il n'y a aucun autre objet à portée 0-3, et seulement dans ce cas.

Q : Que se passe-t-il si deux verrouillages d'un même vaisseau équipé d'un Astromech R3 sont transférés à un seul autre vaisseau (par exemple avec la capacité du Capitaine Kagi) ?

R : L'Astromech R3 n'autorise deux verrouillages que s'ils sont sur des vaisseaux différents, donc un des deux verrouillages sera rompu s'ils sont transférés à un seul autre vaisseau.

Q : Si un effet indique à un vaisseau de gagner un marqueur de verrouillage supplémentaire (Sergent Thanisson (👤), par exemple), le joueur peut-il choisir d'assigner au vaisseau un marqueur de verrouillage avec un nombre différent de celui du premier marqueur ?

R : Non. Il doit gagner un marqueur avec le même nombre (ce qui dans la plupart des cas, fait perdre le premier verrouillage et ne laisse donc qu'un seul marqueur de verrouillage sur le vaisseau).

Q : Si un effet fait référence à « vos marqueurs », dans quels cas un verrouillage est considéré comme « votre marqueur » ou pas ?

R : Dans le cas d'effets faisant référence à « vos marqueurs », le verrouillage est toujours le marqueur rouge du vaisseau auquel il a été assigné. Par exemple, si le vaisseau A verrouille un vaisseau B, le verrouillage est le marqueur rouge sur B, pas un éventuel marqueur rouge qui serait sur A. Tout effet qui se réfère à « vos marqueurs » du vaisseau A **ne prend pas** en compte ce verrouillage. Tout effet qui se réfère à « vos marqueurs » du vaisseau B prend en compte ce verrouillage.

Si un effet se réfère à « votre verrouillage », cela indique le verrouillage que votre vaisseau a assigné à l'autre vaisseau. Aussi, si le vaisseau A dispose d'un effet qui se réfère à « votre verrouillage », cela implique le verrouillage que A a placé sur B. Pour les effets dont dispose B, ce même verrouillage n'étant pas le sien, la locution « votre verrouillage » ne le concerne pas.

QUESTIONS CONCERNANT LES CARTES

Q : Est-ce que Cikatro Vizago peut échanger une amélioration (🔧) qui se retrouverait alors sur un vaisseau qui ne peut normalement pas en être équipé (par exemple, équiper un Chasseur de Têtes Z-95 avec un Appareil d'Occultation et l'échanger avec un Largage de Cargaison équipant un YV-666) ?

R : Non. Cikatro Vizago ne peut pas déplacer le Largage de Cargaison vers le Chasseur de Têtes Z-95 car le Z-95 ne satisfait pas à la restriction « Vaisseau moyen ou grand » indiquée sur Largage de Cargaison (voir cartes d'amélioration).

Q : Lorsqu'on attaque avec une arme dotée d'une icône d'artillerie (par exemple, des Roquettes à Protons) ou défend contre une arme dotée d'une icône d'artillerie, est-ce que le Grand Inquisiteur (TIE Advanced v1, Maître de l'Inquisition) peut appliquer le bonus de portée ?

R : Non.

Q : Est-ce que l'attaque autorisée par Han Solo (amélioration 🚩 Rebelle) est une attaque bonus ?

R : Oui. Tout ce qui permet d'effectuer une attaque, en dehors de l'attaque normale accordée à un vaisseau quand il s'engage, est une attaque bonus.

Q : Si un vaisseau avec Han Solo (amélioration 🚩 Rebelle) est amené à s'engager à l'initiative 7 (grâce à Roark Garnet [HWK-290] ou à l'amélioration Perception Renforcée par exemple), doit-il effectuer l'attaque bonus de Han Solo en premier ?

R : Oui. L'effet de Han Solo s'applique à l'initiative 7 avant que les vaisseaux avec cette initiative ne s'engagent (y compris celui équipé avec Han Solo), l'attaque bonus de Han Solo est donc toujours effectuée en premier. Cela signifie aussi

que ce vaisseau ne peut pas effectuer l'attaque bonus de Han Solo et ensuite effectuer une autre attaque à partir du même arc de tourelle.

Q : Comment les effets qui « préviennent des dégâts » (par exemple Iden Versio) interagissent avec des effets de cartes comme le Canon Ionique ou Rayon Tracteur qui infligent des marqueurs au lieu d'infliger des dégâts ?

R : Si un effet utilise les résultats ✨/🌟 pour faire autre chose qu'infliger des dégâts (par exemple pour infliger des marqueurs ioniques, de brouillage, etc.), il ignore les effets qui « préviennent des dégâts ».

Notez qu'Iden Versio peut tout de même prévenir le dégât qu'inflige un Canon Ionique avant qu'il n'inflige des marqueurs ioniques, mais cela n'empêchera pas Iden Versio de gagner les marqueurs ioniques restants.

Q : Quand la *Nashtah Pup* se déploie, gagne-t-il un nombre de charges égal à la limite de charge de la carte de vaisseau ayant le titre *Hound's Tooth* ?

R : Non, quand la *Nashtah Pup* effectue le déploiement d'urgence, il gagne le nombre de charges actives et inactives que possédait le vaisseau ayant le titre *Hound's Tooth* juste avant sa destruction.

Q : Est-ce que la capacité du Drone Automatique (Vaisseau de secours) se déclenche s'il est détruit autrement qu'en étant à court de charges ?

R : Non.

Q : Si un vaisseau équipé d'un Appareil d'Occultation (👁) obtient un résultat 👁 mais qu'il échoue à sa tentative de désoccultation, que se passe-t-il ?

R : Le vaisseau ne retire pas son marqueur d'occultation.

Q : Un vaisseau peut-il utiliser Insaisissable (🔒) pour récupérer des charges sur d'autres améliorations après avoir entièrement exécuté une manœuvre ?

R : Non. Insaisissable et les autres effets qui se réfèrent à la récupération de charges ne s'appliquent qu'aux charges de la carte en question, sauf si la carte dit explicitement autre chose (par exemple Chopper (Rebelle, 🚩)).

Q : Est-ce que Kavil (Racailles, Y-wing BTL-A4) lance un dé d'attaque supplémentaire quand il attaque avec une arme de tourelle alors que l'indicateur d'arc de tourelle est dans son arc avant ?

R : Oui. Remarquez aussi que Kavil lancerait un dé d'attaque supplémentaire s'il effectuait une attaque qui utilise spécifiquement l'arc bullseye, même si la cible est par définition dans son arc avant.

Q : Si le Lieutenant Sai (Navette T-4a de Classe *Lambda*) coordonne un vaisseau qui effectue une action suivie d'une action jumelée, est-ce que le Lieutenant Sai peut effectuer l'action jumelée au lieu de l'action initiale ?

R : Non. Le Lieutenant Sai peut seulement effectuer l'action initiale.

Q : La capacité de pilote d'Airen Cracken (Chasseur de Têtes Z-95) permet à un autre vaisseau allié d'effectuer une action, en la considérant comme rouge ». Est-ce que ce vaisseau peut choisir d'effectuer une action rouge, en la considérant comme rouge ? Peut-il effectuer une action violette, en la considérant comme rouge ?

R : Il peut effectuer une action rouge, en la considérant comme rouge. Mais comme une action violette est plus difficile qu'une action rouge, il **ne peut pas** effectuer une action violette, en la considérant comme rouge.

Q : Est-ce que la capacité de vaisseau (Micropropulseurs) de la Plateforme d'Attaque de Classe *StarViper* s'applique au tonneau résultant du fait de devenir tracté ?

R : Les Micropropulseurs affectent ce tonneau. Le joueur dont l'effet a assigné le marqueur de rayon tracteur détermine la direction et la position du gabarit.

Q : Est-ce que les TIE Strikers (et Reapers) sautent leur étape « Effectuer une action » s'ils chevauchent un astéroïde ou un autre vaisseau à cause de la manœuvre de leurs Ailerons Adaptables ?

R : Non. Ce n'est que lors de l'étape « Exécuter la manœuvre » qu'un vaisseau saute son étape « Effectuer une action » pour avoir chevaucher un obstacle ou un vaisseau.

Q : Est-ce qu'un vaisseau ionisé peut effectuer une action qui est jumelée à son action  après avoir effectué son action  ?

R : Non. L'action  est la seule action qui peut être effectuée lors de l'étape « Effectuer une action ».

Q : Est-ce qu'un TIE Advanced x1 qui a lancé 1 dé supplémentaire avec son Ordinateur de Visée Avancé peut ensuite dépenser le marqueur de verrouillage lors de l'attaque ? Si oui peut-il changer 1  en  ?

R : Tant qu'il effectue une attaque le TIE Advanced x1 peut dépenser son verrouillage pour relancer des dés d'attaque après avoir lancé 1 dé supplémentaire.

Il peut aussi changer 1  en  et ensuite dépenser le verrouillage pour relancer des dés d'attaque. Cependant, il ne peut pas changer 1  en  après avoir dépensé le verrouillage, le défenseur n'étant alors plus verrouillé.

Q : Après avoir été détruit, "Deathfire" (Bombardier TIE) peut-il lancer un engin qui ne peut normalement pas être lancé ?

R : Non.

Q : Si "Deathfire" (Bombardier TIE) ou un vaisseau équipé de Paige Tico () a placé un engin lors de la phase de système, peut-il larguer une bombe après avoir été détruit ?

R : Oui. Un vaisseau ne peut placer un engin qu'une seule fois pendant la phase de système, mais il peut larguer une bombe supplémentaire comme indiqué par sa capacité de pilote (ou par l'amélioration).

Remarquez que certaines cartes qui peuvent placer des engins en dehors de la phase de système (comme Edon Kappehl [Forteresse Stellaire MG-100] et "Genius" () ont le texte : « si vous n'avez pas largué ou lancé d'engin à ce round » qui les empêche de placer un autre engin si elles en ont déjà placé un lors de la phase de système.

Q : À quelle initiative de vaisseau l'état Dispositif d'Écoute assigné par un informateur () se déclenche ?

R : L'effet du Dispositif d'Écoute se déclenche à l'initiative du vaisseau qui a l'état assigné.

Q : Si un vaisseau est censé gagner un marqueur de désarmement en tant que paiement du coût d'un effet (par exemple, Contremaître Proach [Chasseur TIE/In modifié] ou Quinn Jast [Intercepteur M3-A1]), mais que le Superviseur Yushyn [Chasseur TIE/In modifié] lui fait gagner un marqueur de stress à la place, l'effet est-il résolu ?

R : Oui. L'effet du Superviseur Yushyn est un effet de remplacement, et bien qu'il remplace le coût qu'un vaisseau doit payer pour résoudre un effet (ici gagner un marqueur de désarmement), cela n'empêche pas la résolution de l'effet (voir page 8, coût à payer)

Remarque : les capacités qui devraient se résoudre « après avoir gagné un marqueur de désarmement » ne sont pas résolues, puisqu'il s'agit d'une fenêtre de timing qui ne s'active pas et non pas d'un coût remplacé.

Q : Si une attaque effectuée avec des Torpilles à Plasma () touche, à quel moment le défenseur perd un bouclier ?

R : On détermine si une attaque touche lors de l'étape 4 « Neutraliser les résultats ». Ainsi, le vaisseau perd le bouclier à la fin de l'étape 4 et avant l'étape 5 « Infliger les dégâts ».

Q : Que se passe-t-il si un vaisseau se transfère à lui-même son propre marqueur de verrouillage (en utilisant Amilyn Holdo () par exemple) ?

R : Un vaisseau ne peut pas avoir un verrouillage de lui-même (voir Verrouillage), ce verrouillage est donc rompu.

Q : Quand un effet vérifie la difficulté de ma manœuvre révélée (par exemple la capacité de pilote de Cova Nell), applique-t-on les effets qui modifient la difficulté des manœuvres (comme l'Astromech R4 () ou Leia Organa [Resistance, ]) ?

Q : Quand un effet (comme Navigateur Chevronné) indique à un vaisseau de régler son cadran sur une autre manœuvre « après que son cadran a été révélé », est-ce que la manœuvre révélée est celle qui était sur le cadran au moment où ce dernier a été révélé ou est-ce la nouvelle manœuvre qui vient d'être réglée ?

R : La manœuvre révélée d'un vaisseau est celle qui est actuellement lisible sur son cadran. Si un Navigateur Chevronné règle le cadran sur une nouvelle manœuvre, c'est cette nouvelle manœuvre qui devient la manœuvre révélée. Si plusieurs effets permettent de régler le cadran, la manœuvre révélée est la dernière manœuvre lisible sur le cadran, une fois tous ces effets résolus.

R : Non. La difficulté d'une manœuvre révélée correspond à sa couleur imprimée. De même pour la vitesse et la direction d'une manœuvre révélée, elles correspondent aux valeurs et types imprimés sur le cadran.

Q : Si un vaisseau affecté par la capacité de pilote de Padmé Amidala modifie 1 de ses résultats , est-ce que la capacité de l'Empereur Palpatine (Empire, ) peut être utilisée pour modifier un second résultat  ?

R : Oui. Le vaisseau équipé avec l'Empereur Palpatine (Équipage) modifie ce second résultat  et pas le vaisseau lui-même.

Q : Si un effet applique un maximum au nombre de dés lancés (par exemple, Artilleur de la Septième Flotte () ou Tir Prophétique () et qu'un autre effet indique de lancer des dés supplémentaires au-delà de ce maximum, est-ce que l'ordre dans lequel s'appliquent les effets est important ?

R : Non. Une fois qu'un effet à fixer un nombre maximum de dés à lancer (« lancez 1 dé supplémentaire, pour un maximum de X » ou « le défenseur ne peut pas lancer plus de X dés de défense »), ce maximum est appliqué à l'étape 2a : Lancer les dés d'attaque ou 2b : Lancer les dés de défense (voir Attaque) après que tous les effets qui permettent à un vaisseau de lancer plus (ou moins) de dés ont été appliqués.

Q : Si un vaisseau ayant une agilité de 0 (tel que le VCX-100) est soumis à un effet qui lui ferait lancer 1 dé de défense en moins et a un autre effet qui lui ferait lancer 1 dé de défense en plus, est-ce que l'ordre dans lequel s'appliquent ces effets change le nombre de dés de défense lancés ?

R : Non. Peu importe l'effet appliqué en premier, ce vaisseau ne lancera aucun dé de défense. Si la réduction est appliquée en premier, sa réserve de défense passe à « -1 dé » puis le modificateur positif est ajouté (+1 dé) ce qui au total donne 0 dé. De même, si l'augmentation est appliquée en premier (la réserve passe à « +1 dé », puis on enlève 1 dé, ce qui donne 0 dé).

Remarquez qu'après avoir appliqué les modificateurs mais avant de lancer les dés, il y a par défaut un minimum de 0 dé (voir Attaque). Aussi, si un vaisseau est censé lancer moins de 0 dé à cause de certains modificateurs, il lancera 0 dé de défense à la place.

Q : Si un vaisseau ayant une agilité de 0 (tel que le VCX-100) est contraint et qu'il défend contre une attaque à portée d'attaque 1 (il lancerait donc normalement 0 dé de défense), retire-t-il le marqueur de contrainte ?

R : Oui. Bien qu'il soit impossible de lancer moins de 0 dé de défense (à cause du minimum de 0), l'effet « lancez 1 dé de défense en moins » est appliqué (voir Attaque), et le marqueur de contrainte est retiré.

Q : Si un vaisseau équipé de Kanan Jarrus (équipage) utilise Amortisseurs Inertiels (illégal) pour effectuer une manœuvre blanche de vol stationnaire, dans quel ordre s'applique la capacité de Kanan et la partie du texte des Amortisseurs « gagnez 1 marqueur de stress » ?

R : Les deux capacités ont la même fenêtre de timing (après que le vaisseau a exécuté la manœuvre). Aussi, après que le vaisseau a effectué la manœuvre blanche de vol stationnaire, si le joueur choisit de dépenser 1 charge de Force pour activer Kanan, deux capacités vont entrer dans la file des capacités : « gagner 1 marqueur de stress » des Amortisseurs Inertiels et « retirer 1 marqueur de stress » de Kanan Jarrus. Le joueur qui contrôle les deux effets choisit l'ordre dans lequel ils intègrent la file, puis les capacités se résolvent dans cet ordre. S'il veut que le vaisseau gagne 1 marqueur de stress pour ensuite le retirer, la capacité des Amortisseurs Inertiels doit être placée dans la file avant celle de Kanan.

Q : La capacité de pilote de Dalan Oberos [Kimogila M12-L] indique « Au début de la phase d'engagement, vous pouvez choisir 1 vaisseau protégé dans votre arc bullseye et dépenser 1 charge. Dans ce cas, ce vaisseau perd 1 bouclier et vous récupérez 1 bouclier. » Est-ce que le « ce vaisseau perd 1 bouclier » et le « vous récupérez 1 bouclier » doivent pouvoir être résolus tout deux pour pouvoir résoudre l'un ou l'autre ?

R : Oui. La phrase « ce vaisseau perd 1 bouclier et vous récupérez 1 bouclier » est un seul effet, les deux parties doivent donc se résoudre pour que l'effet puisse s'appliquer.

Q : Est-il exact que les capacités de Paige Rico (👤) et de "Deathfire" (Bombardier TIE) ne tiennent pas compte de la limitation d'« un engin par round » ?

R : Exact. Ces capacités permettent à un vaisseau de larguer un second engin lors du même round (lors de la fenêtre de timing adéquate) puisqu'elles ne précisent pas « si vous n'avez pas largué ou lancé un engin à ce round... » (comme c'est le cas pour Edon Kappahl, par exemple).

Q : Si un effet indique qu'un vaisseau « perd un(des) bouclier(s) », est-ce qu'on considère que ce vaisseau a subi des dégâts ?

R : Non. Alors que « subir des dégâts » force un vaisseau à perdre des boucliers (si possible), un effet qui force un vaisseau à perdre directement un ou plusieurs boucliers, ne lui fait pas subir de dégâts.

Q : Comment considérer la capacité de Han Solo (Rebelle, YT-1300 modifié) ? Est-ce une modification de dés ? Une relance ? Qu'elle est la fenêtre de timing ?

R : La capacité de Han Solo est considérée comme une modification de dés qui n'est pas une relance. Puisqu'il s'agit d'un effet de modification de dés, il se déclenche lors de l'étape « Modifier les dés » d'une attaque ou d'une défense. Notez, que cette capacité peut affecter d'autres jets de dés, comme par exemple un lancer pour déterminer si un vaisseau subit des dégâts d'un chevauchement ou d'un déplacement à travers un astéroïde.

Q : Comment interagit la capacité de Han Solo (Rebelle, YT-1300 modifié) avec C-3PO (Rebelle, 🤖) ?

R : La mention « Dans ce cas et si vous obtenez exactement cette quantité de résultats 🎲... » de la capacité de C-3PO se déclenche après que les dés ont été lancés mais avant l'étape « Modifier les dés ». L'effet de Han Solo s'applique donc après la résolution de l'effet de C-3PO. Si vous utilisez Han Solo, le dé ajouté par C-3PO est à relancer.

Q : Comment interagit la capacité de Han Solo (Rebelle, YT-1300 modifié) avec "Midnight" (Chasseur TIE/fo) ?

R : "Midnight" empêche la modification de dés. La capacité de Han Solo étant une modification de dés, "Midnight" empêche donc l'utilisation de cette capacité.

Q : Si un vaisseau exécute une manœuvre de vol stationnaire dans l'arc et à portée 2 d'un vaisseau ennemi équipé de Tir Instantané (ou dans l'arc bullseye d'un vaisseau ennemi équipé de Clairvoyance), est-ce que ce vaisseau ennemi effectue l'attaque bonus ?

R : Oui.

Q : Tant que "Scourge" Skutu effectue une attaque en utilisant Tir Instantané, si le défenseur est dans l'arc bullseye de "Scourge" Skutu, est-ce que Skutu ajoute un dé d'attaque supplémentaire ?

R : Oui.

Q : Si un vaisseau avec la capacité Commandes Réactives (ou toute autre capacité qui se déclenche « après avoir exécuté/entièrement exécuté une manœuvre ») exécute entièrement une manœuvre dans l'arc et à portée 2 d'un vaisseau équipé de Tir Instantané, comment résout-on ce cas précis ?

R : La résolution dépend de qui est le premier joueur.

Dans tous les cas, les deux capacités (« Après avoir entièrement exécuté une manœuvre, vous pouvez dépenser 1 🎲 pour effectuer une action 🎯 ou 🎲. » et « Après qu'un vaisseau ennemi a exécuté une manœuvre, vous pouvez effectuer cette attaque contre lui en tant qu'attaque bonus. ») sont ajoutées à la file des capacités.

Si le premier joueur contrôle le vaisseau au Commandes Réactives, il résout cette capacité avant la résolution du Tir Instantané. Si après effectué son accélération ou tonneau, le vaisseau au Commandes Réactives n'est plus à portée ou dans l'arc du vaisseau équipé de Tir Instantané alors Tir Instantané ne peut pas être résolu et est retiré de la file.

Si c'est le second joueur qui contrôle le vaisseau au Commandes Réactives, alors son adversaire résout le Tir Instantané en premier.

Q : Comment résout-on les capacités qui altèrent la vitesse, direction et/ou difficulté d'une manœuvre qu'un vaisseau révèle lors de l'étape « Révéler le cadran » et qu'il exécute lors de l'étape « Exécuter la manœuvre » ? Par exemple si Hera Syndulla (Navette d'attaque) est équipée de l'Astromech R4 et du Navigateur Chevronné et qu'elle a la carte de dégât Moteur Endommagé, que se passe-t-il ?

R : L'Astromech R4 et le Moteur Endommagé (et tout autre effet permanent qui altère la difficulté d'une manœuvre, comme Nien Nunb (👤), Programmation par L3-37, Leia Organa (Rebelle et Résistance, 🤖)) s'appliquent seulement pendant l'étape « Exécuter la manœuvre », pour des effets qui se déclenchent « avant qu'un vaisseau exécute une manœuvre » (par exemple, Astromech BB) et pour des effets qui se déclenchent « après que ce vaisseau a exécuté une manœuvre » (par exemple, Insaisissable).

Après que le cadran de Hera a été révélé, son joueur peut ajouter sa capacité de pilote et celle du Navigateur Chevronné à la file des capacités dans l'ordre de son choix. Les deux capacités se résolvent, et si celle du Navigateur Chevronné est résolue, la difficulté de la manœuvre est augmentée lors de l'étape « Exécuter la manœuvre » (c'est-à-dire que la difficulté n'a pas encore été augmentée quand la capacité de pilote de Hera est résolue).

Puis, lors de l'étape « Exécuter la manœuvre », toutes les capacités qui altèrent la difficulté se cumulent selon la règle habituelle.

Remarquez que les capacités qui altèrent une manœuvre sans obliger un vaisseau à sélectionner physiquement une nouvelle manœuvre sur son cadran n'affectent pas la « manœuvre révélée » du vaisseau.

Q : Comment résoudre le cas suivant ? Après qu'un Chasseur de Classe *Nantex* a exécuté sa manœuvre, il utilise son Dispositif Tracteur de Précision pour s'assigner un marqueur de rayon tracteur à lui-même et ainsi faire pivoter son arc de tourelle, puis il effectue un tonneau sur un nuage de débris suite au fait d'être devenu tracté, gagnant ainsi un marqueur de stress.

R : Après qu'un Chasseur de Classe *Nantex* a exécuté sa manœuvre, il a la possibilité d'ajouter une capacité à la file avec l'effet « gagner 1 marqueur de rayon tracteur pour effectuer une action 🎯 ».

Quand cette capacité se résolve, le Chasseur de Classe *Nantex* paie le coût (gagner 1 marqueur de rayon tracteur) pour résoudre cet effet. Il gagne 1 marqueur de rayon tracteur, puis effectue l'action de rotation. Remarquez que l'effet de jeu devenir tracté (qui lui se déclenche après la première fois qu'un vaisseau devient tracté à chaque round) ne sera résolu qu'une fois la capacité entièrement résolue une fois l'action de rotation achevée.

Une fois la capacité entièrement résolue, l'effet de jeu qui se déclenche après qu'un vaisseau est devenu tracté est appliqué au Chasseur de Classe *Nantex* (avant que toute autre capacité dans la file ne soit résolue), proposant ainsi au joueur de le déplacer, s'il le souhaite. S'il le déplace et que le Chasseur de Classe *Nantex* se retrouve sur un nuage de débris, il résout l'effet de cet obstacle et gagne donc 1 marqueur de stress.

Enfin, les autres capacités dans la file sont résolues dans l'ordre.

Q : Est-ce que Tir Instantané (ou Clairvoyance) peut être choisi comme arme spéciale pour être utilisé pour une attaque de vaisseau lors de la phase d'engagement ?

R : Oui. La phrase « Après qu'un vaisseau ennemi a exécuté une manœuvre, vous pouvez effectuer cette attaque contre lui en tant qu'attaque bonus. » permet à l'attaque d'être utilisée en tant qu'attaque bonus quand la condition indiquée est remplie, mais cela n'interdit pas une utilisation lors de la phase d'engagement.

Q : Est-ce que les capacités qui se réfèrent à un type d'amélioration spécifique (la capacité de pilote du Capitaine Jonus, par exemple) affectent les améliorations à types multiples qui comprennent ce type spécifique ?

R : Oui. Par exemple, la capacité du Capitaine Jonus peut être utilisée sur des Roquettes de Barrage (🔗🔗) d'un vaisseau allié, et la capacité de Paige Tico (🔗) peut être utilisée sur une Bombe Électro-Protonique (🔗⊗). Chacune de ses améliorations dispose du type adéquate (🔗 pour les Roquettes de Barrage et 🔗 pour la Bombe Électro-Protonique) en plus de son autre type.

Remarquez que la capacité Emplacement d'Arme ne fonctionne pas de cette façon. Elle accorde un emplacement spécial d'amélioration.

Q : Quand je cherche une carte de dégât en utilisant l'amélioration *Fireball* de Kaz (🔗), dois-je montrer la carte de dégât à mon adversaire ?

R : Non. Vous n'avez pas à montrer cette carte à votre adversaire.

Q : Est-ce qu'un *Fireball* peut utiliser sa capacité de vaisseau « Explosion en Vol » sans aucune carte de dégât face cachée pour payer le coût d'« exposer 1 carte de dégât » afin de résoudre l'effet de « retirer 1 marqueur de désarmement » ?

R : Non. Puisque « exposer 1 carte de dégât » est un coût pour retirer le marqueur, si le coût ne peut pas être payé, alors l'effet ne peut pas être résolu.

Q : Si "Rush" devient endommagé lors de la phase d'engagement avant le palier d'initiative 2, forçant ainsi son initiative à passer à « 6 », que se passe-t-il ?

R : "Rush" engage au palier d'initiative en cours, après que tous les autres vaisseaux à ce palier d'initiative se sont engagés.

Q : Est-ce que la capacité de vaisseau Stabilisateurs Crantés du TIE de la Guilde Minière lui permet d'effectuer des tonneaux sur ou à travers des astéroïdes ?

R : Oui

Q : Hondo Ohnaka (🔗) peut-il coordonner un vaisseau ennemi ? Si oui, quel joueur choisit l'action effectuée par ce vaisseau ?

R : Oui, Hondo peut coordonner un vaisseau ennemi. C'est le contrôleur du vaisseau coordonné qui choisit l'action.

Q : À quel moment la capacité du Comte Dooku (🔗) prend-elle effet ?

R : Sa capacité prend effet après que les dés ont été lancés (avant l'étape « Modifier les dés » lors d'une attaque, ou avant d'appliquer les effets modifiant des dés lorsque les dés sont lancés à tout autre moment.)

Q : Que se passe-t-il lorsque deux joueurs utilisent leur Comte Dooku (🔗) sur un même lancer de dés ?

R : L'effet du Comte Dooku du premier joueur prend effet : si le lancer n'affiche pas le résultat nommé par le premier joueur, le contrôleur du vaisseau doit choisir un résultat et le changer pour le résultat nommé.

Ensuite, l'effet du Comte Dooku du second joueur prend effet : si le lancer n'affiche pas le résultat nommé par le second joueur, le contrôleur du vaisseau doit choisir un résultat et le changer pour le résultat nommé.

Cette situation peut potentiellement modifier deux fois un même dé.

Q : La difficulté d'une manœuvre violette peut-elle être diminuée ou augmentée ?

R : Non. Cependant des effets peuvent vous obliger à considérer cette manœuvre comme étant d'une couleur différente.

Q : À quelle étape de la mise en place, applique-t-on la capacité Explosion en Vol du *Fireball* ?

R : Lors de l'étape 6 : **Préparer les autres éléments**, après avoir mélangé le paquet de cartes de dégât.

Q : Comment Chewbacca (Resistance, 🔗) interagit-il avec la capacité de vaisseau Explosion en Vol ?

R : La capacité de Chewbacca « **Mise en place** : perdez 1 🔗 » s'applique après que le vaisseau équipé de Chewbacca a été placé lors de l'étape 5 : **Placer les forces**.

Explosion en Vol attribue une carte de dégât au vaisseau lors de l'étape 6 : **Préparer les autres éléments**.

Cependant, les capacités déclenchées qui n'ont pas l'en-tête « **Mise en place** : » ou qui ne mentionnent pas explicitement qu'elles s'appliquent lors de la mise en place, ne se déclenchent pas lors de cette dernière. C'est pourquoi la deuxième capacité dans le texte de Chewbacca (« Après qu'une carte de dégât a été attribuée à un vaisseau allié à portée 0-3, récupérez 1 🔗) qui ne fait pas mention de la mise en place et n'a pas l'en-tête « **Mise en place** : », ne se déclenche pas en réaction à Explosion en Vol.

Q : La capacité de vaisseau de "Holo" (Intercepteur TIE/ba) peut-elle transférer à un vaisseau allié un marqueur de verrouillage rouge qui a été assigné à un autre vaisseau par "Holo" ?

R : Non. Le verrouillage de "Holo" (Intercepteur TIE/ba) est un marqueur rouge assigné à un autre vaisseau. Il n'est pas considéré comme étant « votre marqueur » en ce qui concerne cette capacité (ou toute autre capacité qui se référerait à « votre marqueur »). Cependant, c'est le verrouillage de "Holo" (Intercepteur TIE/ba) et il est donc considéré comme « votre verrouillage » en ce qui concerne toute capacité qui faire référence à « votre verrouillage ».

Q : Après que Leia Organa (Resistance, 🔗) a diminué la difficulté de la manœuvre d'un vaisseau, Si la difficulté réduite est désormais bleue, est-ce que le vaisseau peut utiliser l'Astromech BB pour effectuer un 🌀 ?

R : Oui. La capacité de Leia Organa (Resistance, 🔗) s'applique après que le cadran a été révélé, et la capacité de l'Astromech BB est résolue ensuite avant que le vaisseau n'exécute sa manœuvre.

Q : Que signifie la locution « la plus courte portée d'attaque valide » sur la carte d'amélioration Ciblage Prioritaire Automatisé ?

R : « La plus courte portée d'attaque valide » est la portée d'attaque la plus courte pour une attaque donnée qui dispose d'un ou plusieurs défenseurs potentiellement valides. Un défenseur valide est un vaisseau située dans l'arc à la bonne portée d'attaque et qui satisfait les prérequis de l'attaque (comme **ATTAQUE** [🔗]).

Par exemple, un chasseur TIE/sf, équipé de Missiles à Concussion, a un vaisseau ennemi dans son 🔗 à portée 0, un vaisseau ennemi en dehors de son 🔗 à portée 1, deux vaisseaux ennemis dans son 🔗 à portée 2 et un vaisseau ennemi dans son 🔗 à portée 3 (sur qui il a un verrouillage). Son 🌀 est dans son 🔗.

Le chasseur TIE/sf mesure la portée (il obtient les informations ci-dessus) et choisit une arme normalement.

S'il choisit son **arme principale**, il détermine la plus courte portée d'attaque comme suit :

Portée 0 : la portée 0 n'est pas une portée d'attaque valide pour son arme principale, donc le vaisseau ennemi dans son 🔗 à portée 0 ne peut pas être choisi.

Portée 1 : le vaisseau ennemi à portée 1 en dehors de son ☹ n'est pas dans son arc, donc il ne peut pas être choisi. Comme il n'y a pas de défenseur valide à portée 1, cette portée n'est pas une portée d'attaque valide.

Portée 2 : il y a 2 vaisseaux ennemis dans son ☹ à portée 2. L'attaque n'a pas de prérequis spécifique. Ainsi, la portée 2 est une portée d'attaque valide. Le joueur attaquant peut ainsi choisir l'un ou l'autre des vaisseaux en tant que défenseur, peu importe lequel est physiquement le plus proche.

Portée 3 : il y a au moins une cible valide à portée 2, donc la portée 3 ne peut pas être la plus courte portée d'attaque valide. Il ne peut pas choisir le vaisseau situé dans son ☹ à portée 3.

S'il choisit ses **Missiles à Concussion**, il détermine la plus courte portée d'attaque comme suit :

Portée 0 : la portée 0 n'est pas une portée d'attaque valide pour les Missiles à Concussion, donc le vaisseau ennemi dans son ☹ à portée 0 ne peut pas être choisi.

Portée 1 : la portée 1 n'est pas une portée d'attaque valide pour les Missiles à Concussion. Même si le vaisseau ennemi à portée 1 est dans son arc, celui-ci ne peut pas être choisi.

Portée 2 : il y a 2 vaisseaux ennemis dans son ☹ à portée 2. Cependant, les Missiles à Concussion ont le prérequis spécial d'**Attaque** (☒) et l'attaquant n'a pas de verrouillage sur l'un ou l'autre des vaisseaux à portée 2. Ainsi, la portée 2 n'est pas une portée valide pour les Missiles à Concussion.

Portée 3 : l'attaquant a un vaisseau ennemi dans son ☹ à portée 3, et il dispose d'un verrouillage dessus. Ainsi la portée 3 est une portée d'attaque valide et ce vaisseau ennemi peut être choisi comme défenseur.

Notez que si le TIE/sf disposait de deux verrouillages, l'un sur un vaisseau à portée 2 et l'autre sur le vaisseau à portée 3, la portée 2 serait la plus courte portée d'attaque valide. Il devrait alors obligatoirement choisir le vaisseau verrouillé à portée 2.

Q : Après qu'un vaisseau ennemi a exécuté une manœuvre, s'il se retrouve dans l'arc « bullseye » de plusieurs vaisseaux alliés, combien de fois Kalani (☉) peut-il être déclenché ?

R : Une fois.

Q : Les effets qui s'appliquent « tant que vous effectuez une attaque » (comme pour le Système de Commande de Tir) restent-ils actifs pendant l'étape Conséquences de cette attaque ?

R : Non. L'étape Conséquences se produit après toute attaque mais ne fait pas partie de l'attaque.

Notez que cela signifie qu'une attaque bonus effectuée pendant l'étape Conséquences n'est soumise à aucun effet « tant que vous effectuez une attaque » de l'attaque initiale.

Q : Lorsqu'un vaisseau devrait gagner deux marqueurs ou plus grâce à un même effet (comme avec l'Amiral Sloane), cela se résout-il comme une seule occurrence de gain de deux marqueurs (ou plus) ou comme deux occurrences (ou plus) de gain d'un marqueur ?

R : Cela se résout comme une seule occurrence de gain de deux marqueurs ou plus. Ainsi, lorsqu'un vaisseau gagne deux marqueurs ou plus grâce à un même effet comme celui de l'Amiral Sloane, cela ne déclenche qu'une seule fois les capacités qui se produisent « après avoir gagné un marqueur ».

Q : Le Major Rhymer peut-il effectuer une attaque ☹ ou ☺ à portée d'attaque 0 ?

R : Oui. La capacité de pilote du Major Rhymer supplante la règle de base qui impose que les vaisseaux ne peuvent pas effectuer d'attaque à portée 0.

Q : Si un vaisseau équipé de Détonateurs Thermiques (☉) choisit de larguer deux Détonateurs Thermiques, cela est-il considéré comme une ou deux occurrences de largage d'engins ?

R : Contrairement aux Mines Groupées (☉), les Détonateurs Thermiques sont largués un à la fois et chaque Détonateur Thermique largué compte comme une unique occurrence de largage d'engin. Cela signifie que :

- Après que Paige Tico (Forteresse Stellaire MG-100) a largué chaque Détonateur Thermique, elle peut dépenser 1 ⚡ pour larguer un Détonateur Thermique supplémentaire. Comme elle n'a qu'une seule charge, cela signifie en principe qu'elle peut au maximum larguer 3 Détonateurs Thermiques.

- Après qu'un vaisseau avec Paige Tico (☉) a été détruit, ce vaisseau peut larguer un Détonateur Thermique.

- Les capacités qui se déclenchent après avoir largué un engin le font après chaque largage d'un Détonateur Thermique. Cela donne la séquence suivante : le premier Détonateur Thermique est largué, toutes les capacités qui se déclenchent suite à ce largage (par exemple, Deathrain [TIE/ca Punisher] ou des Détonateurs à Retardement [☒]) sont ajoutées à la file des capacités et résolues, puis le second Détonateur Thermique est largué et toutes les capacités qui se déclenchent suite à ce largage ont ajoutées à la file des capacités et résolues.

- Le Simulateur de Trajectoire (☉) peut être utilisé pour un maximum d'un Détonateur Thermique, mais comme les deux engins doivent être largués (ou lancés) à l'aide de gabarits différents, les deux ne peuvent pas être lancés de cette manière.

Q : Les gabarits de virage sur l'aile (ou virage) à gauche ou virage sur l'aile (ou virage) à droite qui sont de même vitesse sont-ils considérés comme des gabarits différents ?

R : Oui. Bien que ces gabarits soient résolus avec le même outil physique, ils sont considérés comme différents.

Par exemple, le [3 ↶] et le [3 ↷], qui utilisent le même outil physique (juste en l'inversant), sont considérés comme des gabarits différents. Ainsi, si un effet vous demande de choisir « deux gabarits différents », vous avez le droit de choisir le [3 ↶] et le [3 ↷].

Q : Qu'est-ce qu'une structure (voir la carte Encerclement Marg Sabl (☉), par exemple) ?

R : Une structure est...heu attendez un peu... nous ne pouvons vous en dire plus pour le moment.

ANNEXE : VAISSEAUX IMMENSES

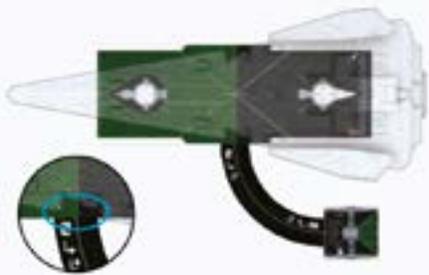
Les vaisseaux immenses fonctionnent de la même manière que les vaisseaux standards (petits, moyens et grands vaisseaux) et doivent respecter les règles de ce Guide de Référence en les modifiant si nécessaire avec les points ci-après. Cette annexe vous propose également des schémas d'exemples de déplacement et de placement d'arc de tourelle des vaisseaux immenses.

ARRIMAGE ET VAISSEAU IMMENSE

Certaines améliorations permettent à des vaisseaux standards de s'arrimer à des vaisseaux immenses. Lorsqu'un vaisseau arrimé est déployé, il peut exécuter sa manœuvre à partir des glissières avant ou arrière, ou en alignant le centre de son gabarit de manœuvre sur la ligne centrale du vaisseau immense.

Durant la phase de système, n'importe quel nombre de vaisseaux arrimés à un vaisseau immense peut se déployer à partir de lui. Si un vaisseau ne peut pas être placé lorsqu'il se déploie, il est détruit.

Déploiement à partir d'un Vaisseau Immense



Un joueur peut déployer des vaisseaux arrimés à partir des flancs d'un vaisseau immense en plus de pouvoir le faire à partir des glissières avant et arrière. Alignez la ligne centrale du gabarit avec la ligne centrale du marqueur du vaisseau immense, puis exécutez la manœuvre normalement..

Durant la phase de système, un ou plusieurs vaisseaux standards peuvent s'arrimer à un vaisseau porteur immense situé à portée 0-1.

ATTAQUES

Durant la phase d'engagement, chaque vaisseau immense peut effectuer plusieurs attaques.

ATTAQUE STANDARD

Durant son engagement, un vaisseau immense peut effectuer une attaque standard qui est soit une attaque principale soit une attaque spéciale avec l'en-tête « **ATTAQUE :** ». Elle est résolue de la même manière que les attaques des vaisseaux standards.

ATTAQUE BONUS

Lorsqu'une attaque est accordée par une arme spéciale qui a l'en-tête « **ATTAQUE BONUS :** », un vaisseau immense équipé avec cette amélioration peut effectuer l'attaque bonus indiquée tant qu'il est engagé, avant ou après son attaque standard. De plus :

- Un vaisseau immense peut effectuer n'importe quelle quantité d'attaques bonus à chaque round.
- Un vaisseau immense peut utiliser chaque en-tête « **ATTAQUE BONUS :** » qu'une seule fois par round.
- Si un effet accorde à un vaisseau immense une attaque bonus qui est une attaque principale ou une attaque spéciale avec l'en-tête « **ATTAQUE :** », il ne peut effectuer qu'une seule attaque bonus utilisant cette attaque principale ou cet en-tête « **ATTAQUE :** » par round.

ARCS DE TIR

Les vaisseaux immenses ont des arcs de tir standards comme indiqué sur leurs cartes de vaisseau. Par défaut, leurs attaques principales s'effectuent à portée 1-3.

ATTAQUER À PORTÉE 4-5

Contrairement aux vaisseaux standards, les vaisseaux immenses peuvent parfois effectuer des attaques à portée 4-5. Certaines armes spéciales et capacités peuvent étendre les arcs de tirs à la portée 4 ou 5 tant qu'une arme avec ce prérequis de portée occupe l'arc en question ou que cette capacité est active.

Si un arc avant (☉) ou arc entier avant (☉) d'un vaisseau étend sa portée à 4 ou 5, son arc « Bullseye » (☉) s'étend également à portée 4 ou 5.

DÉFENDRE À PORTÉE 4-5

Tant qu'un vaisseau défend, si l'attaque est à portée 4-5, et que l'attaque n'a pas d'icône artillerie, le défenseur lance deux dés de défense supplémentaires.

CARTES DE DÉGÂT

Les vaisseaux immenses utilisent le paquet de cartes de dégât pour vaisseau immense à la place du paquet de dégât standard. Chaque camp est censé utiliser son propre paquet de cartes de dégât pour vaisseau immense.

CARTES DE DÉGÂT FACE CACHÉE

Lorsqu'un vaisseau immense a reçu plus de quatre cartes de dégât face cachée, il est conseillé d'organiser les cartes de dégât du vaisseau en groupe de cinq. Cela facilite le compte et le suivi des dégâts durant une partie.

CARTES DE DÉGÂT FACE VISIBLE

Chaque carte dans un paquet de cartes de dégât pour vaisseau immense a deux effets : un effet principal (dans la partie inférieure), qui fonctionne comme un effet de n'importe quelle autre carte de dégât face visible, et un effet **TIR DE PRÉCISION** (dans la partie supérieure), qui est un effet supplémentaire que les attaquants peuvent appliquer lorsqu'ils tirent depuis certains angles.



Carte de dégât pour vaisseau immense

Lorsqu'un vaisseau immense défend, si une carte de dégât face visible lui est attribuée, résolvez l'effet du tir de précision seulement si l'attaquant est dans l'arc spécifié du vaisseau immense défenseur : arc latéraux, arc entier avant, arc entier arrière ou arc « Bullseye ». Notez que les effets du tir de précision se déclenchent seulement si un vaisseau immense défend.

Après avoir résolu l'effet du tir de précision (s'il est applicable), appliquez l'effet principal de la carte de dégât face visible. Glissez la carte sous la carte de vaisseau ou sous une autre carte de dégât face visible afin que seul cet effet principal soit visible.

CHEVAUCHEMENT D'OBJETS

Les vaisseaux immenses disposent de règles supplémentaires pour les chevauchements d'objets qui sont utilisées à la place de celles pour les vaisseaux standards.

CHEVAUCHEMENT D'OBSTACLES

Si un vaisseau immense chevauche un obstacle, ce dernier est retiré de la zone de jeu et le vaisseau immense subit un effet en fonction du type d'obstacle qu'il a chevauché, comme suit :

- **Astéroïde ou Nuage de Débris :** le vaisseau immense subit un dégât ✨ et gagne un marqueur de stress.
- **Nuage de Gaz :** le vaisseau immense gagne un marqueur de brouillage.

Puis le vaisseau immense continue de résoudre son activation. Il ne saute pas son étape « Effectuer une action ».

CHEVAUCHEMENT DE VAISSEAUX IMMENSES

Durant la phase d'activation, si un vaisseau immense chevauche un autre vaisseau immense, il exécute une manœuvre qui est de 1 vitesse inférieure à celle révélée sur son cadran. Le vaisseau immense répète le processus jusqu'à ce qu'il ne chevauche plus d'autre vaisseau immense (en exécutant une manœuvre de vol stationnaire [■] s'il exécutait une manœuvre de virage sur l'aile à vitesse 0). (Voir l'[Exemple de Chevauchement d'un Vaisseau Immense](#) à la page 40.)

Puis le vaisseau qui a exécuté la manœuvre et chaque vaisseau immense qu'il a chevauché subissent des dégâts ✨ équivalent à la vitesse de la manœuvre indiquée sur le cadran du vaisseau qui a exécuté la manœuvre.

Si un vaisseau standard (petit, moyen ou grand vaisseau) chevauche un vaisseau immense, il résout le chevauchement en utilisant les mêmes règles que pour le chevauchement d'un vaisseau standard.

CHEVAUCHEMENT DE VAISSEAUX STANDARDS

Si un vaisseau immense chevauche un vaisseau standard, le vaisseau standard subit des dégâts ✨ équivalent à la vitesse de la manœuvre révélée du vaisseau immense. Puis le vaisseau standard est retiré et mis de côté le temps que le vaisseau immense termine sa manœuvre. (Voir l'[Exemple de Chevauchement d'un Vaisseau Standard](#) à la page suivante.)

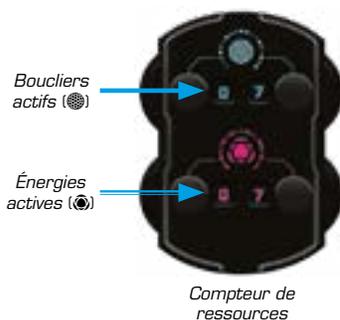
Après que le vaisseau immense a terminé sa manœuvre, chaque vaisseau standard qui a été retiré est placé dans l'arc entier arrière (☉) du vaisseau immense à portée 0-1. En commençant par le premier joueur, les joueurs alternent entre eux pour placer n'importe lequel de leurs vaisseaux standards retirés par le chevauchement. Chaque vaisseau standard qui ne peut pas être placé est détruit. Après qu'un joueur a placé un vaisseau, il **doit** désigner un adversaire, qui peut pivoter le vaisseau de 90° à gauche ou à droite en utilisant le marqueur de position fourni dans la Boîte de Base.

Une fois que tous les vaisseaux ont été placés, le vaisseau immense lance un dé d'attaque pour chaque petit vaisseau qu'il a chevauché, deux dés pour chaque vaisseau moyen et trois dés pour chaque grand vaisseau ; pour chaque résultat ✨ obtenu, le vaisseau immense gagne un marqueur de stress, et pour chaque résultat ✨ obtenu, le vaisseau immense subit un dégât ✨.

COMPTEUR DE RESSOURCES

Chaque vaisseau immense dispose d'un Compteur de ressources qui permet de comptabiliser ses boucliers actifs (☉) et ses énergies actives (☉).

- Si un vaisseau immense perd des (☉) ou (☉), diminuez de la quantité perdue le compteur de ressources correspondant.
- Si un vaisseau immense récupère des (☉) ou (☉), augmentez de la quantité récupérée le compteur de ressources correspondant, sans dépasser sa valeur maximale de bouclier ou d'énergie.



DÉPLACEMENTS

Les vaisseaux immenses sont limités aux manœuvres en ligne droite (↑), virages sur l'aile (↖ et ↗) et vol stationnaire (■). Pour exécuter ces manœuvres, les vaisseaux immenses utilisent l'outil de manœuvres pour vaisseau immense.

MANŒUVRES EN LIGNE DROITE (↑)

Le bord lisse de l'outil de manœuvres pour vaisseau immense est utilisé pour les manœuvres en ligne droite. Ce bord dispose de six lignes que les joueurs utilisent pour exécuter des manœuvres en ligne droite à différentes vitesses.

Pour exécuter une manœuvre en ligne droite, un joueur doit suivre ces étapes :

1. **Aligner l'outil** : le joueur place le bord lisse de l'outil de manœuvres contre l'un des longs côtés du socle du vaisseau immense. Puis le joueur aligne la ligne de vitesse 0 de l'outil avec la ligne centrale du socle du vaisseau immense.

2. **Déplacer le vaisseau** : le joueur déplace le vaisseau immense le long de l'outil jusqu'à ce que la ligne centrale du vaisseau soit alignée avec celle de la vitesse de la manœuvre choisie. Puis le joueur remet l'outil dans la réserve et la manœuvre est complétée.

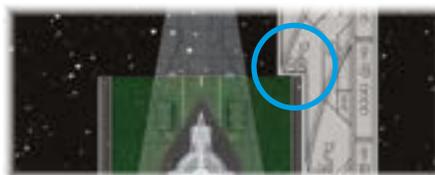
Lors de l'exécution d'une manœuvre en ligne droite, le socle du vaisseau immense peut chevaucher un autre vaisseau ou obstacle (voir « [Chevauchement d'Objets](#) »).

MANŒUVRES DE VIRAGE SUR L'AILE (↖ ET ↗)

Le crochet et le bord irrégulier de l'outil de manœuvres sont utilisés pour l'exécution des manœuvres de virage sur l'aile. Ce bord dispose de quatre lignes, que les joueurs utilisent pour exécuter les manœuvres de virage sur l'aile à différentes vitesses. (Voir l'[exemple Exécution d'une manœuvre \(2 ↗\)](#) à la page suivante.)

Pour exécuter une manœuvre de virage sur l'aile (↖ et ↗), un joueur doit suivre ces étapes :

1. **Positionner l'outil** : le joueur positionne l'outil de manœuvres en glissant le crochet de l'outil sous l'ouverture du socle du vaisseau immense pour que cela s'adapte avec la rainure gauche (pour un ↖) ou la rainure droite (pour un ↗). Le crochet et le bord du crochet de l'outil doivent être placés touchant le socle du vaisseau immense.
2. **Placer le vaisseau immense** : le joueur place le vaisseau immense pour que l'angle avant droit de son socle (pour un ↗) ou l'angle avant gauche de son socle (pour un ↖) soit accolé dans l'angle de l'outil de manœuvres correspondant à la vitesse de la manœuvre de virage sur l'aile choisie (comme indiqué ci-dessous).



Position finale pour une manœuvre (2 ↗)

Si vous exécutez une manœuvre de virage sur l'aile à vitesse 0, le joueur aligne le bord avant du socle de son vaisseau avec la ligne de vitesse 0 sur l'outil de manœuvres (comme indiqué ci-dessous).



Position finale pour une manœuvre (0 ↗)

Lors de l'exécution d'une manœuvre de virage sur l'aile, le socle du vaisseau immense peut chevaucher un autre vaisseau ou obstacle (voir « [Chevauchement d'Objets](#) »).

VOL STATIONNAIRE (■)

Un vaisseau immense exécute une manœuvre de vol stationnaire (0 ■) en suivant les règles de vol stationnaire des vaisseaux standards.

EFFETS DE « DÉPLACEMENT » ET « ROTATION »

Si un autre effet de carte indique à un vaisseau de se déplacer ou de pivoter son socle d'un certain nombre de degrés, il ne déplace pas ou ne pivote pas son socle. Cela inclut :

- Les tonneaux
- Les accélérations
- L'occultation/désoccultation
- Les MASL
- Tout effet qui demande de pivoter le socle (par exemple, « pivotez votre socle de 90° / de 180°. »)

ÉNERGIE (⚡)

L'Énergie (⚡) est un type de charge qui suit toutes les règles habituelles qui s'appliquent aux charges (voir [Charge](#)). De plus :

- Si une carte d'amélioration a une capacité d'énergie, elle augmente la capacité d'énergie du vaisseau. Les ⚡ sont placées au-dessus de la carte du vaisseau (et non pas au-dessus de la carte d'amélioration).
- ◊ Lors de la phase de dénouement, chaque vaisseau ayant une capacité d'énergie récupère seulement un nombre de ⚡ égal aux symboles de charge récurrente inscrits sur sa carte de vaisseau, quel que soit le nombre de symboles de charge récurrente qui apparaissent sur ses cartes d'amélioration.
- ◊ Si une carte d'amélioration indique à un vaisseau de dépenser ⚡, ces ⚡ sont dépensées de la carte de vaisseau.

INDICATEURS D'ARC DE TOURELLE

Un vaisseau immense peut avoir jusqu'à deux indicateurs d'arc de tourelle s'il est équipé de deux améliorations qui lui octroient un indicateur d'arc ⚡ ou ⚡.

Si un vaisseau immense est équipé de deux améliorations qui lui octroient un arc de tourelle, placez un indicateur d'arc de tourelle d'une couleur sur l'une des fixations du socle et un indicateur d'arc de tourelle d'une autre couleur sur l'autre fixation. Puis placez le marqueur de tourelle montée qui correspond à la couleur et au type d'indicateur sur la carte d'amélioration qui octroie le ⚡ ou ⚡. (Voir l'[Exemple du Suivi des ⚡ sur un Vaisseau Immense](#) à la page suivante.)



Chaque indicateur est associé avec l'amélioration qui dispose du marqueur correspondant. Puisque les indicateurs correspondent à des armes différentes, chaque indicateur peut être orienté vers un arc différent ou vers un même arc. Peu importe qu'un arc de tourelle soit sur une fixation avant ou arrière, ses arcs de tir sont toujours mesurés à partir du centre du vaisseau, pas à partir de la fixation. De plus, peu importe sur quelle fixation ils sont installés, les deux indicateurs se comportent de manière identique et occupent l'arc vers lesquels ils sont tournés : ⚡, ⚡, ⚡ ou ⚡. (Voir l'[Exemple d'un Vaisseau Immense Équipé de Plusieurs Tourelles](#) à la page 40.)

Lorsqu'il est indiqué à un vaisseau immense de pivoter son indicateur d'arc de tourelle – par exemple, par une action de rotation ⚡ – il peut pivoter soit l'un, soit l'autre, soit les deux indicateurs d'arc de tourelle.

IONIQUE

Un vaisseau immense est **IONISÉ** tant qu'il a au moins six marqueurs ionique.

Un vaisseau immense ionisé suit les mêmes règles qu'un vaisseau standard ionisé (voir [Ionique](#)).

MANŒUVRES ROUGES

Lorsqu'un vaisseau immense exécute une manœuvre rouge :

- S'il a au moins une énergie active (⚡), il perd une ⚡ à la place de gagner un marqueur de stress durant l'étape « Vérifier la difficulté ».
- S'il a zéro ⚡ et qu'il n'est pas stressé, il gagne un marqueur de stress durant l'étape « Vérifier la difficulté ».
- S'il a zéro ⚡ et qu'il est stressé, il exécute une manœuvre [2 ↑] blanche à la place de la manœuvre sur son cadran.

MISE EN PLACE

Les joueurs mettent en place la partie avec des vaisseaux immenses en utilisant les mêmes étapes que pour une partie classique de **X-Wing**, avec les ajouts suivants :

Rassembler les forces : réglez le compteur de ressources de chaque vaisseau immense pour que ses valeurs de bouclier et d'énergie correspondent à celles indiquées dans la partie inférieure de sa carte de vaisseau. Placez les indicateurs d'arc de tourelle et les marqueurs correspondant (voir [Indicateurs d'Arc de Tourelle](#)).

Placer les forces : placez les vaisseaux immenses avant tous les autres vaisseaux. S'il y a plusieurs vaisseaux immenses, ils sont placés dans l'ordre décroissant d'initiative.

Comme un grand vaisseau, le socle d'un vaisseau immense peut dépasser de la zone de déploiement de son camp tant qu'il remplit la largeur de cette zone. Il ne peut pas être placé avec une partie de son socle hors de la zone de jeu.

Préparer les autres éléments : les joueurs mélangent le paquet de cartes de dégât pour vaisseau immense et le placent face cachée en dehors de la zone de jeu. Si les joueurs ont plusieurs paquets de cartes de dégât pour vaisseau immense, chaque joueur utilise son propre paquet. De plus, les joueurs placent l'outil de manœuvres de vaisseau immense en dehors de la zone de jeu.

OBSTRUCTION PAR DES VAISSEaux IMMENSES

Lorsqu'un vaisseau immense gêne une attaque, le défenseur lance un dé de défense supplémentaire.

RAYON TRACTEUR

Un vaisseau immense est **TRACTÉ** tant qu'il a au moins six marqueurs de rayon tracteur. Lorsqu'un vaisseau immense devient tracté, il n'est pas déplacé comme un vaisseau standard pourrait l'être.

Un vaisseau immense interagit avec les marqueurs de rayon tracteur de la même façon qu'un vaisseau standard (voir [Rayon Tracteur](#)).

STRESS

Après qu'un vaisseau immense a gagné un marqueur de stress, il **doit** dépenser une énergie active (⚡) pour retirer un marqueur de stress, si possible. Après qu'un vaisseau immense a récupéré de l'⚡, il **doit** dépenser une ⚡ pour chaque marqueur de stress qu'il a. Puis il retire un marqueur de stress pour chaque ⚡ dépensée de cette manière.

Un vaisseau immense interagit avec les marqueurs de stress de la même façon qu'un vaisseau standard (voir [Stress](#)).

TIR DE PRÉCISION

Voir [Cartes de Dégât](#).

VALEUR D'ENGAGEMENT

Chaque vaisseau immense dispose d'une **VALEUR D'ENGAGEMENT**, un second nombre orange imprimé sous la valeur d'initiative. Durant la phase d'activation, un vaisseau immense s'active, de manière classique, en fonction de sa valeur d'initiative. Cependant, un vaisseau immense s'engage durant la phase d'engagement à l'initiative de sa valeur d'engagement à la place.

La valeur d'initiative d'un vaisseau immense ne peut pas être altérée, et il ne peut pas être forcé de s'engager à un palier d'initiative autre que celui correspondant à sa valeur d'engagement.



EXEMPLES VAISSEAUX IMMENSES

EXÉCUTION D'UNE MANŒUVRE [2 ♣]

Cet exemple illustre un virage sur l'aile.

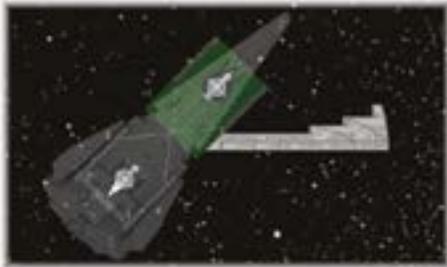


Fig. 1a : Position de l'outil (avant)

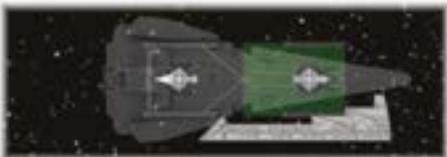


Fig. 1b : Placement du vaisseau (après)

EXEMPLE DE CHEVAUCHEMENT D'UN VAISSEAU IMMENSE

Cet exemple illustre la résolution du chevauchement d'un vaisseau immense par un autre vaisseau immense.

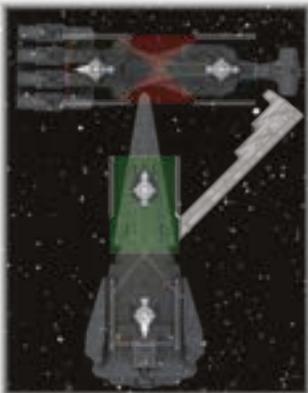


Fig. 2a : La corvette de classe Raider tente d'exécuter une manœuvre [2 ♣].

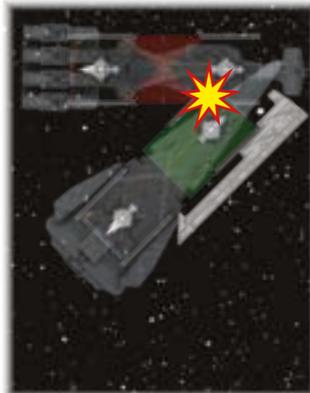


Fig. 2b : La corvette de classe Raider se retrouverait à chevaucher la corvette CR90.

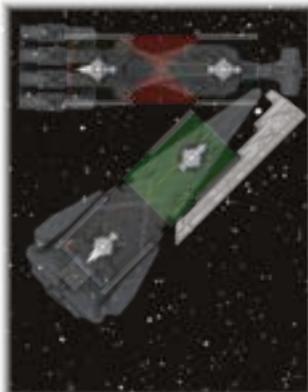


Fig. 2c : Pour résoudre cette situation, le Raider exécute à la place une manœuvre [1 ♣], puisque c'est une manœuvre de 1 vitesse inférieure qui n'implique plus le chevauchement de la corvette CR90.

EXEMPLE DE CHEVAUCHEMENT D'UN VAISSEAU STANDARD

Cet exemple illustre la résolution du chevauchement d'un vaisseau standard par un vaisseau immense.

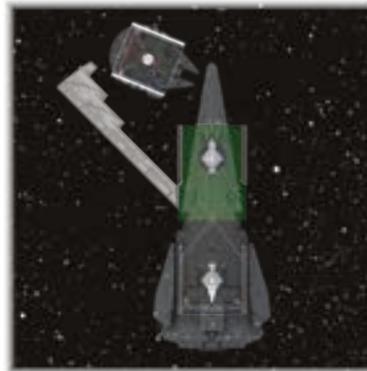


Fig. 3a : La corvette de classe Raider devrait chevaucher le YT-1300.

Pour résoudre cette situation, le propriétaire du YT-1300 le retire de la zone de jeu et le met de côté.

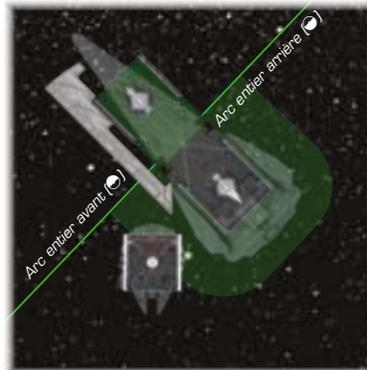


Fig. 3b : Après le déplacement du Raider, le propriétaire du YT-1300 le place dans l'arc entier arrière (♣) à portée 0-1. Puis un adversaire désigné peut pivoter le YT-1300 de 90°.

EXEMPLE DU SUIVI DES ◊ SUR UN VAISSEAU IMMENSE

Cette corvette CR90 est équipée d'une Batterie Défensive (◉), un indicateur d'arc de tourelle ◊ doit donc être placé sur une des fixations. Un indicateur noir est sélectionné et placé sur la fixation avant.



Puisque le ◊ noir est utilisé sur la fixation avant, le marqueur noir de tourelle montée ◊ correspondant est placé sur la carte d'amélioration de la Batterie Défensive.



La corvette CR90 est également équipée d'une Batterie Turbolaser (◉). Puisqu'un indicateur d'arc de tourelle noir est utilisé sur la fixation avant, le ◊ blanc est utilisé pour la fixation arrière.

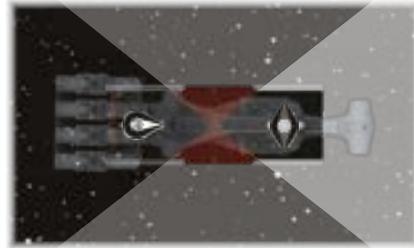


De plus, le marqueur blanc de tourelle montée ◊ correspondant est placé sur la carte d'amélioration de la Batterie Turbolaser.

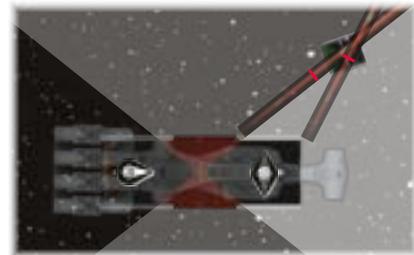


EXEMPLE D'UN VAISSEAU IMMENSE ÉQUIPÉ DE PLUSIEURS TOURELLES

Cette corvette CR90 est équipée d'une Batterie Défensive (◉) et d'une Batterie Turbolaser (◉). L'indicateur d'arc de tourelle ◊ noir de la Batterie Défensive a été placé sur la fixation avant et l'indicateur d'arc de tourelle ◊ blanc de la Batterie Turbolaser a été placé sur la fixation arrière.



La Batterie Défensive peut attaquer à partir des ◉ et ◉ de la corvette CR90. La Batterie Turbolaser peut attaquer à partir de l'◉ de la corvette CR90.



Si la corvette CR90 essaye d'attaquer ce chasseur TIE, la portée d'attaque pour la Batterie Turbolaser serait de 1, ce qui est trop proche, et la portée pour sa Batterie Défensive et son arme principale serait de 2.

FAQ VAISSEAU IMMENSE

Cette section contient des réponses aux questions régulièrement posées à propos des vaisseaux immenses.

ATTAQUES

Q : Si un croiseur C-ROC est équipé avec IG-88D (🔫), Reconversion Corsaire (🔫) et Canon Laser Lourd (🔫) et qu'un IG-88B allié est en jeu, combien de fois par round peut-il tirer avec son Canon Laser Lourd (🔫) ?

R : Par attaque (voir page 37), un vaisseau immense peut choisir une attaque spéciale (telle que celle du Canon Laser Lourd) pour l'attaque qu'il effectue quand il s'engage. Il peut aussi effectuer à chaque round jusqu'à 1 attaque bonus qui lui est accordée pour une attaque spéciale donnée ayant un en-tête « **Attaque :** ».

Aussi, la réponse à cette question est « deux fois », mais il existe plusieurs façons d'appliquer cela. Le C-ROC choisit d'effectuer son attaque standard en utilisant le Canon Laser Lourd et effectue également un des points suivants :

- Le C-ROC effectue une attaque qui rate et utilise les capacités de IG-88D et IG-88B pour effectuer une attaque bonus avec son Canon Laser Lourd.
- Le C-ROC dépense 1 🗡️ et utilise Reconversion Corsaire pour effectuer une attaque bonus en utilisant le Canon Laser Lourd.

Remarquez que la même explication s'applique aux attaques spéciales qui génèrent leurs propres attaques bonus, comme les Missiles Groupés (🚀). Dans ce cas, (A) le C-ROC pourrait choisir les Missiles Groupés pour son attaque standard, puis effectuer une attaque bonus en utilisant les Missiles Groupés s'il existe une cible valide, ou (B) le C-ROC pourrait choisir les Missiles Groupés pour son attaque quand il s'engage et aussi utiliser Reconversion Corsaire et dépenser 1 🗡️ pour tirer des Missiles Groupés en tant qu'attaque bonus contre n'importe quel vaisseau à portée et dans l'arc, mais il ne peut pas faire A et B au cours du même round.

Q : Reconversion Corsaire (🔫) peut être utilisée combien de fois par round par un vaisseau pour effectuer une attaque bonus, s'il est équipé d'améliorations 🗡️, 🗡️ et 🗡️ ?

R : Une fois. Bien qu'il puisse utiliser une de ses armes avec son attaque standard et une autre avec une attaque bonus (ou tirer deux fois avec une même arme, comme expliqué dans l'exemple précédent), il ne peut utiliser l'en-tête « **Attaque Bonus :** » de Reconversion Corsaire qu'une seule fois par round.

Q : Est-ce qu'une Corvette CR-90 avec Han Solo (👤, Rebelle) peut effectuer une attaque au palier d'initiative 7 ?

R : Oui. Bien qu'un vaisseau immense ne puisse pas s'engager à un palier d'initiative autre que celui correspondant à sa valeur d'engagement, il peut effectuer des attaques à d'autres paliers d'initiative si des cartes comme Han Solo permettent de le faire.

Q : Après avoir effectué une attaque avec Batterie de Ciblage (🎯) contre un défenseur à portée 4-5, est-ce que l'attaquant peut acquérir un verrouillage sur ce défenseur ?

R : Non, s'il n'y a que la Batterie de Ciblage en jeu ! La Batterie de Ciblage ne précise pas « d'ignorer les restrictions de portée », le vaisseau doit donc obéir aux règles normales concernant les portées d'acquisition des verrouillages.

Cependant, il existe des moyens pour un vaisseau immense de dépasser cette limite de portée. Par exemple, la capacité de vaisseau Batteries Latérales des CR-90 permet de verrouiller à portée 4. L'amélioration Scanners Amplifiés (🔍) permet de dépenser de l'énergie pour augmenter la portée de verrouillage à 4 ou 5.

DÉPLACEMENTS

Q : Tant qu'un vaisseau immense se déplace, si son outil de manœuvres chevauche un objet (vaisseau, obstacle, etc.), mais que son socle ne chevauche pas cet objet, considère-t-on que le vaisseau immense s'est déplacé à travers l'objet ?

R : Non l'outil de manœuvres d'un vaisseau immense n'est pas la même chose qu'un gabarit de manœuvres. Il suit les règles particulières décrites dans cette section.

En réalité, un vaisseau immense n'interagit jamais avec les règles de déplacement à travers un objet, puisqu'il se déplace avec un outil de manœuvres et non pas un gabarit de manœuvres. Cela veut dire qu'il est possible qu'un vaisseau immense « saute » parfois au-dessus d'un petit objet.

PLACEMENT D'INDICATEURS D'ARC DE TOURELLE

Q : Que se passe-t-il si un vaisseau dispose de trois améliorations qui lui octroient un indicateur d'arc 🗡️ ou 🗡️ ?

R : Deux des tourelles doivent partager un indicateur. Choisissez deux améliorations pour partager un type d'arc de tourelle (🗡️ ou 🗡️) et la fixation avant ou arrière. Placez l'indicateur utilisé par ces cartes sur la fixation choisie et placez le marqueur de tourelle correspondant entre les deux cartes d'amélioration. Les deux améliorations utilisent le 🗡️ ou 🗡️ correspondant.

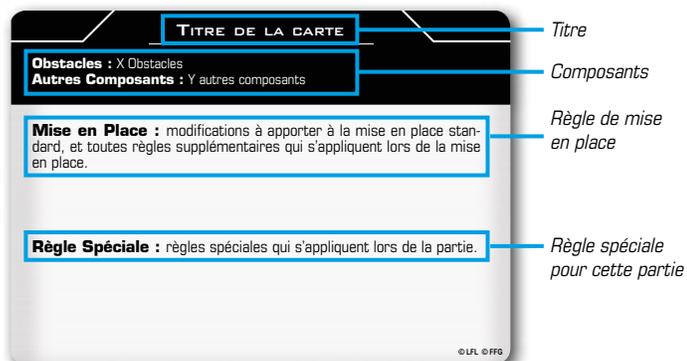
ANNEXE : CARTES D'ENVIRONNEMENT

Les **CARTES D'ENVIRONNEMENT** proposent des règles spéciales qui simulent les conditions environnementales du champ de bataille, comme des nuages ioniques, pluies d'Astéroïdes, munitions à la dérive, etc. Chaque carte d'environnement comporte une série d'obstacles à ajouter à vos parties, ainsi que des règles pour les utiliser.

Les cartes d'environnement sont idéales pour jouer des parties amicales, mais aussi pour varier les mises en place lors d'événements organisés ou de parties de **Batailles Épiques**.

DESCRIPTION D'UNE CARTE D'ENVIRONNEMENT

Chaque carte d'environnement comporte une série de composants qui doivent être rassemblés lors de la mise en place, ainsi que des règles pour les utiliser.



Face d'une carte d'environnement



Dos d'une carte d'environnement

CHOISIR UNE CARTE D'ENVIRONNEMENT

Commencez par vérifier que tous les joueurs sont d'accord pour utiliser une carte d'environnement. Ensuite, mélangez les cartes d'environnement et distribuez-en une au hasard lors de la phase « Rassembler les Forces » de la mise en place.

UTILISER UNE CARTE D'ENVIRONNEMENT

Les cartes d'environnement disposent de règles spéciales pour le placement des obstacles. Elles peuvent aussi proposer des règles supplémentaires à suivre pendant la partie. Par exemple, des engins peuvent être ajoutés à la zone de jeu, des obstacles peuvent bénéficier de règles particulières, des objets peuvent être amenés à se déplacer au cours de la partie, etc.

JETONS VICTOIRE

Certains scénarios placent des **JETONS DE VICTOIRE** comme marqueurs dans la zone de jeu. Ils sont utilisés pour noter des progressions ou pour comptabiliser des points lorsque certains buts sont atteints durant une partie. Ils sont représentés dans le texte des cartes ou des règles par l'icône ♠. La façon d'utiliser ces jetons de victoire sont expliqués sur la carte d'environnement.



Jetons de victoire

Les cartes d'environnement utilisent les jetons de victoire seulement en tant que marqueurs, jamais pour déterminer le score d'un joueur.

DISPONIBILITÉ DES CARTES D'ENVIRONNEMENT

Vous pouvez acquérir des cartes d'environnement dans les produits suivants :

MOI ET LES PROBABILITÉS (PAQUET D'OBSTACLES)

- Pluie d'Astéroïdes (9 obstacles)
- Dépôt de Clouzon-36 (6 obstacles)
- Queue de Comète (7 obstacles)
- Nuages Ioniques (6 obstacles)
- Infestation de Mynocks (6 obstacles)
- Naufrage Récent (9 obstacles)

CHARGEMENT COMPLET (PAQUET D'ENGINS)

- Bombardement Continu (6 obstacles, 8 engins)
- Compte à Rebours (5 obstacles, 1 engin)
- Champ de Mines (4 obstacles, 4 engins)
- Cache de Munitions (6 obstacles, 7 améliorations de scénarios)
- Frappes Chirurgicales (6 obstacles, 5 améliorations de scénarios)
- Munitions Non Explosées (5 obstacles, 4 engins)

ANNEXE : JEU ORGANISÉ

Lors de parties jouées en tournois officiels ou lors d'évènement organisés par des boutiques, Les joueurs doivent amener leur propre matériel de jeu : figurines, cartes, dés, règle de portée, gabarits et cadrans de manœuvres, marqueurs de position, obstacles, marqueurs divers, liste d'escadron, etc.

CARTES

Un joueur doit détenir les cartes originales de ses vaisseaux, améliorations et états, qui composent son escadron. Les fac-similés de cartes (cartes photocopées par exemple) ne sont pas autorisés.

MARQUEURS DIVERS

Un joueur doit avoir tous les marqueurs nécessaires au bon fonctionnement de son escadron. Certains vaisseaux utilisent des marqueurs spéciaux ayant des dimensions précises. Les joueurs ne sont pas autorisés à modifier ce type de marqueurs mais peuvent utiliser du matériel de substitution du moment que les formes et dimensions restent identiques et que ce matériel est autorisé et vérifié par l'organisateur de l'évènement.

Les joueurs peuvent modifier et/ou remplacer les marqueurs plus génériques (boucliers, charges, stress, etc.) du moment que leur finalité est évidente pour tout le monde et qu'ils ne posent pas de problèmes d'interprétation en cours de partie.

FIGURINES

Un joueur doit posséder les figurines de chaque vaisseau de son escadron. Il est libre de personnaliser, repeindre ses figurines comme il le souhaite du moment que :

- Le vaisseau symbolisé par la figurine reste facilement identifiable et qu'il dispose du marqueur de vaisseau approprié glissé dans son socle. Par exemple, le Cargo léger YT-1300 personnalisé pourrait être utilisé pour représenter un YT-1300 Récupéré, si le vaisseau de secours est retiré de l'avant de la figurine et que le marqueur de vaisseau du YT-1300 Récupéré est glissé dans le socle.
- La figurine contient majoritairement des éléments de figurines appartenant à la gamme *Star Wars : X-Wing*.
- La figurine n'enfreint pas la propriété intellectuelle d'ayants droit autres que Lucasfilm. Par exemple, pas d'utilisation de logos copyrightés, de symboles, d'iconographies appartenant à autrui.
- Les dimensions ou la pose de la figurine personnalisée n'entrent pas en conflit avec la mécanique de jeu.
- La figurine est fixée sur un socle officiel ou sur un socle personnalisé dont les dimensions et la forme sont identiques au socle d'origine. Si une figurine doit toucher une autre figurine ou entraver le mouvement d'un vaisseau, les joueurs ont la possibilité d'ajouter ou de retirer une fixation pour éviter ce contact. Les joueurs peuvent également retirer les figurines de leurs socles temporairement jusqu'à ce que les vaisseaux se soient déplacés puis, une fois tous les déplacements terminés, remettre les figurines sur leurs socles respectifs.

ESCADRONS

Les joueurs doivent suivre les règles de formation d'escadrons indiquées lors du tournoi ou de l'évènement.

