

STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

Vous trouverez ci-dessous la version alpha des règles pour jouer en solitaire à **Star Wars : X-Wing** ! Vous pourrez tester vos compétences contre le jeu lui-même, plutôt que face à un adversaire humain. Ces règles génèrent les manœuvres des vaisseaux ennemis, guident leurs actions, déterminent leurs attaques et les capacités spéciales et effets d'amélioration que les pilotes adverses vont employer contre vous.

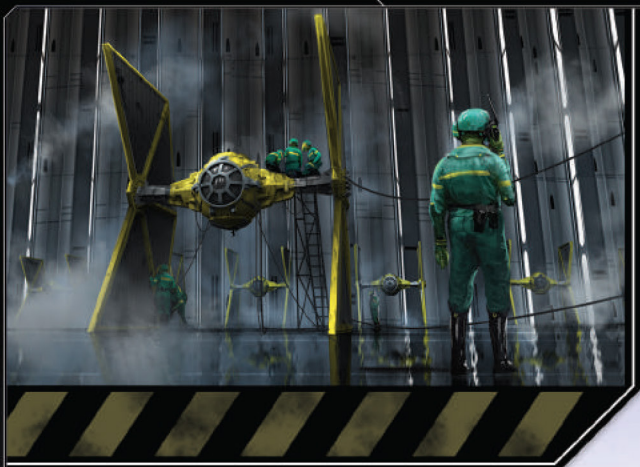
Nous avons pris soin de développer des règles qui permettent de créer une expérience *Star Wars* dans le respect des affrontements de cette galaxie très, très lointaine. Ainsi, chaque mouvement entrepris par un vaisseau adverse sera basé sur l'attitude et les décisions de son pilote. Cela déterminera, en lien avec la localisation de sa cible, la manœuvre qu'il sélectionnera sur son cadran et les actions de sa barre d'actions qu'il effectuera.

Grâce à ces règles, la plupart des vaisseaux vont pouvoir être utilisés sans la participation d'un autre joueur. Si une situation plus complexe devait survenir (le plus souvent à cause d'une capacité spéciale ou d'un effet d'amélioration), nous avons inclus des directives pour déterminer quelle option est la meilleure pour ce vaisseau ou pour effectuer un lancer de dés parmi les options les plus favorables.

NOUVEAUX TERMES

Le système de vol « Solo Alpha » de ce document comprend de nouveaux termes pour X-Wing, dont les plus importants sont décrits ci-dessous :

- **Vaisseau Solo** : un vaisseau Solo est un vaisseau contrôlé par le système de vol « Solo Alpha », qui sélectionne les manœuvres et actions de ce vaisseau. Cela est similaire à un « PNJ » dans un jeu, puisqu'il n'est contrôlé par aucun joueur.
- **Contrepartie** : une Contrepartie est un objet qu'un vaisseau Solo a repéré et sur lequel il s'est focalisé. Lorsqu'un vaisseau Solo s'active, il va choisir sa Contrepartie et utiliser la localisation de cette dernière pour déterminer quelle manœuvre il va sélectionner et révéler. Les vaisseaux Solo vont tenter de voler vers leur Contrepartie, mais n'y réussiront pas forcément. Vous n'avez pas besoin de garder en mémoire quelle est la Contrepartie d'un vaisseau Solo après qu'il a terminé son activation.
- **Approche** : une Approche décrit dans quelle direction est une Contrepartie par rapport au vaisseau Solo. Chaque type d'arc (« bullseye », avant, latéral, arrière) dispose d'un tableau d'Approches qui est utilisé pour déterminer quelle manœuvre le vaisseau Solo va exécuter lorsqu'il tente de voler vers sa Contrepartie.
- **Attitude** : l'Attitude d'un vaisseau Solo est utilisée pour déterminer quelle action il va effectuer. Il existe trois Attitudes : offensive, équilibrée et défensive. L'Attitude est également utilisée pour déterminer si un vaisseau Solo va utiliser des effets de carte ou d'autres capacités spéciales. Vous n'avez pas besoin de garder en mémoire quelle est l'Attitude d'un vaisseau Solo après qu'il a terminé son activation.



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

SCÉNARIO D'INTRODUCTION EN SOLO

Pour vous familiariser avec ces règles en solo pour *Star Wars : X-Wing*, jouez le scénario d'introduction suivant. Il est conçu pour vous familiariser avec les règles de génération des manœuvres des vaisseaux ennemis. Il oppose deux vaisseaux contrôlés par un joueur (appelés ci-après « vaisseaux Joueur ») face à plusieurs vagues d'ennemis (appelés ci-après « vaisseaux Solo »).

QUELS SONT LES VAISSEAUX DONT J'AI BESOIN ?

Vous pouvez utiliser les vaisseaux de votre choix, mais nous vous conseillons dans un premier temps de faire voler des vaisseaux robustes et faciles à jouer face à une multitude d'adversaires plus faibles. La page suivante vous propose une liste de vaisseaux à utiliser lors de vos premières parties, mais vous pouvez les remplacer avec des vaisseaux similaires de votre collection si cela vous semble approprié.

Même si vous ne possédez qu'une seule Boîte de Base, un X-wing et deux Chasseur TIE conviennent parfaitement pour ce scénario ! Placez simplement chaque TIE que vous détruisez de côté, ils reviendront en tant que renforts dans les rounds suivants.

QUE FAIRE SI JE VEUX QUAND-MÊME JOUER AVEC UN AMI ?

Les règles en solo sont conçues pour faire voler des vaisseaux ennemis contre vous, mais cela ne signifie pas obligatoirement que vous devez les affronter seul. Ce scénario peut également être joué à deux ou plusieurs joueurs, chacun contrôlant un unique vaisseau Joueur, qui coopèrent pour défaire les vagues successives d'ennemis. Vous pourrez ainsi expliquer facilement les règles à un autre joueur ou simplement jouer ensemble sans compétition.



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

MATÉRIEL REQUIS :

- Une zone de jeu de 90 cm x 90 cm.
- Les règles standards de *Star Wars : X-Wing*, les gabarits, marqueurs et dés.
- 2 marqueurs d'hyperespace du mode de jeu « Surenchère ». (Cf. page 16 du Livret des Règles.)
- Un escadron de 2 vaisseaux, que vous allez contrôler, consistant en :
 - 2 vaisseaux Joueur issus de la liste suivante, le premier avec le pilote non-limité ayant l'initiative la plus élevée et le second avec le pilote non-limité ayant la plus faible initiative.
- Un escadron ennemi de 6 vaisseaux Solo, qui seront contrôlés par le jeu, consistant en :
 - 2 vaisseaux patrouilleurs issus de la liste suivante, chacun avec le pilote non-limité ayant la plus faible initiative.
 - 2 vaisseaux patrouilleurs issus de la liste suivante, chacun avec le pilote non-limité ayant l'initiative la plus élevée.
 - 2 vaisseaux de renfort issus de la liste suivante, chacun avec le pilote non-limité ayant l'initiative la plus élevée.
- Aucun vaisseau n'est équipé d'améliorations à l'exception de celles mentionnées.



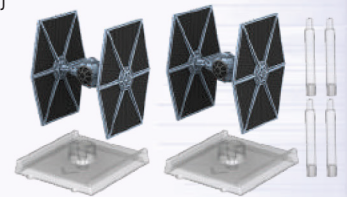
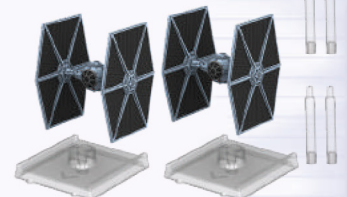
1 Livret de Règles



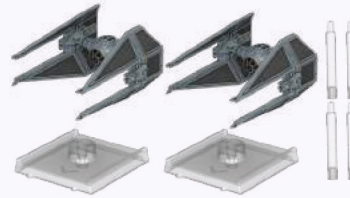
Zone de Jeu 90 cm x 90 cm



2 vaisseaux Joueur (2 figurines de vaisseau, 4 fixations en plastique, 2 socles en plastique)



4 vaisseaux patrouilleurs (4 figurines de vaisseau, 8 fixations en plastique, 4 socles en plastique)



2 vaisseaux de renfort (2 figurines de vaisseau, 4 fixations en plastique, 2 socles en plastique)



2 marqueurs d'hyperespace



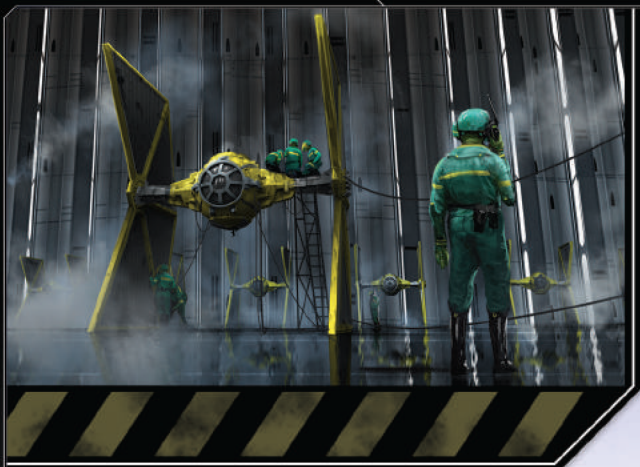
12 gabarits



6 dés (3 rouges, 3 verts)



Divers marqueurs



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

FACTION	VAISSEAU PATROUILLEUR	VAISSEAU DE RENFORT	VAISSEAU JOUEUR
République Galactique	Torrent V-19	Y-wing BTL-B* ou <i>Aethersprite</i> Delta-7**	ARC-170 ou <i>Aethersprite</i> Delta-7**
Alliance Séparatiste	Droïde <i>Vulture</i>	Chasseur <i>Nantex</i> ou Droïde <i>Hyena</i> *	Belbullab-22
Alliance Rebelle	Chasseur de Têtes Z-95	A-wing RZ-1*** ou Y-wing BTL-A4*	X-wing T-65 ou B-wing A/SF-01
Empire Galactique	Chasseur TIE/In ou TIE/ag Aggressor	Intercepteur TIE/in ou Bombardier TIE/sa*	TIE Advanced x1
Résistance	<i>Fireball</i>	A-wing RZ-2*** ou Transport de la Résistance*	X-wing T-70
Premier Ordre	Chasseur TIE/fo	Intercepteur TIE/ba ou Chasseur TIE/sf***	Chasseur TIE/sf****
Racailles et Scélérats	Chasseur de Têtes Z-95 ou Intercepteur M3-A ou TIE/In de la Guilde Minière	Chasseur Fang ou Y-wing BTL-A4*	Chasseur Kihraxz ou Chasseur G-1A

* équipé avec des Torpilles à Protons

** équipé avec une Visée Laser Calibrée

*** équipé avec des Missiles à Concussion

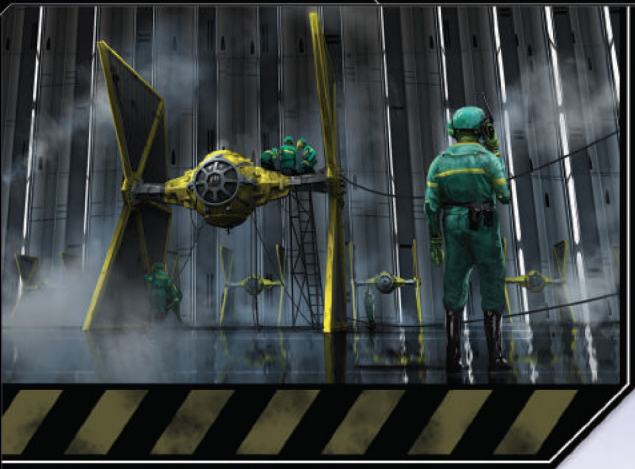
**** équipé avec un Artilleur des Forces Spéciales

FORMATION DES ESCADRONS

Si vous voulez constituer vos propres escadrons, utilisez les règles suivantes :

- L'escadron joueur consiste en 1 ou plusieurs vaisseaux, ayant un total de 35-45 points (ou approximativement un niveau de menace de 2 si vous utilisez les cartes de formation rapide) par vaisseau.
- L'escadron ennemi consiste en un plus grand nombre de vaisseaux que l'escadron joueur, divisés en trois groupes :
 - Une première vague de vaisseaux patrouilleurs, avec un total de points (ou de niveaux de menace) équivalent à environ la moitié du total de l'escadron joueur.
 - Une deuxième vague de vaisseaux patrouilleurs identiques aux premiers, avec un total de points (ou de niveaux de menace) équivalent à environ la moitié du total de l'escadron joueur.
 - Une troisième vague de vaisseaux de renfort, avec un total de points (ou de niveaux de menace) légèrement inférieur au total de l'escadron joueur. Ces vaisseaux ne seront peut-être pas tous utilisés durant la partie.

En général, l'escadron ennemi doit être constitué de vaisseaux plus faibles individuellement, mais en plus grande quantité. Quelques améliorations peuvent être incluses, mais ne doivent pas vous compliquer l'apprentissage des règles du jeu solo.



STAR WARS

X-WING

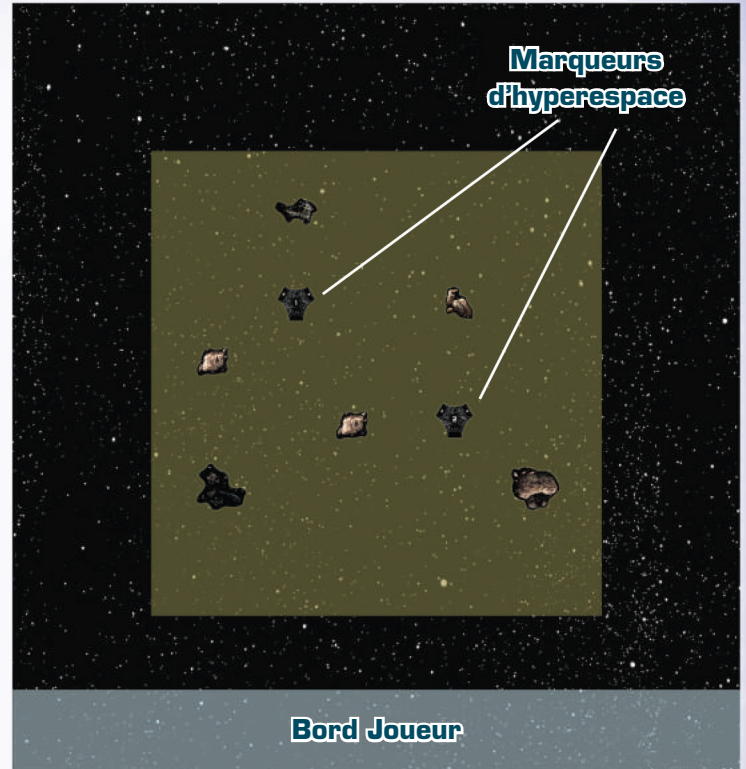
JEU EN SOLO VERSION ALPHA

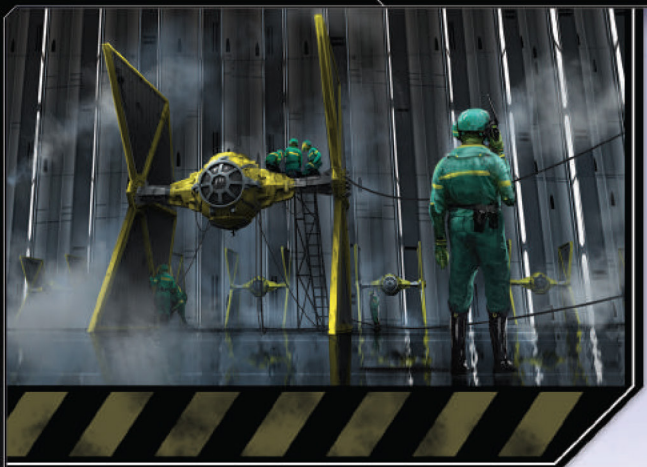
MISE EN PLACE

- Placez 2 marqueurs d'hyperespace à portée 3 l'un de l'autre et au-delà de la portée 3 des bords de la zone de jeu, orientés de telle manière que le côté ✱ de chaque marqueur pointe vers le bord Joueur et qu'aucun autre côté d'un marqueur d'hyperespace ne pointe directement vers l'autre marqueur d'hyperespace.
- Placez 6 obstacles au-delà de la portée 2 de chaque bord de la zone de jeu et au-delà de la portée 1 de chaque autre obstacle et de chaque marqueur d'hyperespace, orientés de telle manière qu'aucun côté de déploiement des marqueurs d'hyperespace ne pointe directement vers un obstacle (ceci afin d'éviter que les vaisseaux Solo nouvellement arrivés ne se crashent immédiatement).
- Le joueur est le premier joueur. Ses vaisseaux agissent avant les vaisseaux Solo qui ont la même initiative.
- Placez tous les vaisseaux Joueur et 2 vaisseaux patrouilleurs dans l'ordre croissant d'initiative.
 - Les vaisseaux Joueur sont placés intégralement à portée 1 du bord Joueur.
 - Les vaisseaux patrouilleurs sont répartis aléatoirement sur les marqueurs d'hyperespace, puis sur leurs côtés de déploiement en lançant un dé d'attaque. Sur un résultat ✱, le côté du marqueur d'hyperespace le plus proche du plus proche vaisseau Joueur est utilisé ou bien le côté du marqueur le plus proche du bord Joueur si aucun vaisseau Joueur n'est en jeu.
- Commencez la phase de préparation du premier round en sélectionnant vos manœuvres sur les cadrans de chacun de vos vaisseaux. Les vaisseaux Solo ne reçoivent pas de cadran à cet instant, ils sélectionneront leurs manœuvres lors de leur activation.

« ILS ARRIVENT ! »

- Au début du Round 4, si aucun vaisseau patrouilleur n'a été détruit, placez 2 vaisseaux patrouilleurs en utilisant les marqueurs d'hyperespace comme indiqué lors de la Mise en Place. Si au moins un vaisseau patrouilleur a été détruit, placez 1 vaisseau patrouilleur et 1 vaisseau de renfort à la place.
- Au début du Round 7, placez 1 vaisseau de renfort en utilisant les marqueurs d'hyperespace comme indiqué lors de la Mise en place. Si au moins 3 vaisseaux patrouilleurs ou de renfort ont été détruits, placez 1 vaisseau patrouilleur supplémentaire.





STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

« ÉCARTEZ-VOUS ! »

- Si un vaisseau Joueur fuit à partir du bord Joueur, il est toujours retiré de la partie, mais son pilote retourne en sécurité à sa base. Si vous avez subi des dégâts importants et que vous ne pouvez plus rien faire d'utile, considérez que vous vous retirez pour mieux combattre un autre jour.

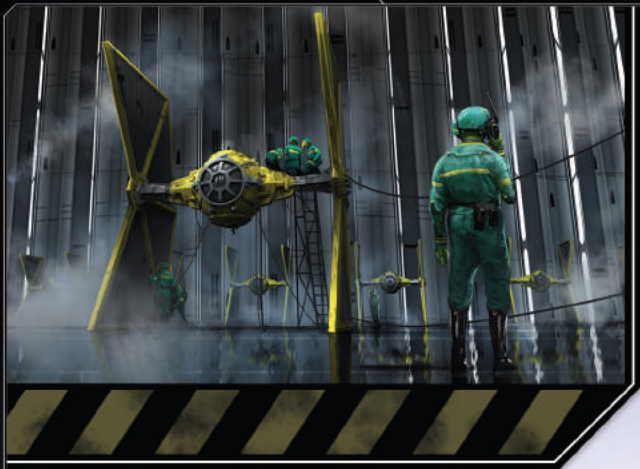
« ON L'A FAIT ! »

- La partie s'arrête lorsque tous les vaisseaux Joueur ont fui ou ont été détruits ou lorsque tous les vaisseaux Solo ont été détruits au Round 7 ou après. Détruire tous les vaisseaux Solo lors d'un round précédent vous donne le temps de vous préparer à la vague suivante de renforts.

ET MAINTENANT ?

Félicitations, vous avez terminé votre première partie de *Star Wars : X-Wing* en solo ! Il existe différentes manières d'utiliser ces règles en solo :

- Si vous êtes intéressé par un défi plus ardu, vous pouvez rejouer ce scénario avec plus de vaisseaux ennemis pour voir combien de temps vous pouvez résister !
- Si vous souhaitez jouer d'autres vaisseaux et/ou factions, vous pouvez rejouer ce scénario avec ces autres vaisseaux, pour voir la manière dont ils vont se comporter.
- Si vous voulez jouer avec des amis, vous pouvez contrôler chacun 1 vaisseau Joueur et combattre ensemble les ennemis !
- Vous pouvez utiliser les règles en solo pour jouer une partie standard ou en mode Épique. Dans ce cas, l'escadron ennemi doit avoir 125-150 points par tranche de 100 points de votre escadron (ou si vous utilisez les cartes de formation rapide, une menace de 5-6 par tranche de 4 menaces de votre escadron). Gardez à l'esprit que vous devrez vous souvenir d'utiliser toutes les cartes d'amélioration équipant les vaisseaux Solo, puisqu'il n'y a aucun adversaire pour le faire !
- Vous pouvez modifier ce scénario ou créer le vôtre en ajoutant d'autres vaisseaux et objectifs. Ci-dessous 2 possibilités assez simples à intégrer sans changement majeur :
 - Un effrayant as adverse pourchasse l'un de vos pilotes ! Remplacez l'un des pilotes non-limité d'un vaisseau Solo par un pilote limité et des améliorations, en utilisant une carte de formation rapide. Lorsque ce vaisseau arrive dans la zone de jeu, il verrouille immédiatement le vaisseau Joueur le plus proche. Cela implique que cet as sélectionne en permanence ce vaisseau Joueur comme Contrepartie, essayant de voler vers et d'attaquer ce vaisseau autant que faire se peut.
 - Un transport convoyant une cargaison importante ou du personnel tente de s'échapper ! Placez un vaisseau approprié dans l'un des angles de la zone de jeu. Il bénéficie d'un verrouillage sur l'angle opposé de la zone de jeu. Cela implique qu'il va sélectionner en permanence ce point comme Contrepartie, essayant de l'atteindre afin de fuir la zone de jeu.



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

SYSTÈME DE VOL « SOLO ALPHA »

Dans les parties de *Star Wars : X-Wing* en solitaire ou à plusieurs joueurs en mode coopératif, les vaisseaux qui ne sont pas contrôlés par les joueurs se déplacent et combattent suivant le système de vol « Solo Alpha » et sont appelés vaisseaux Solo. Les règles suivantes s'appliquent au vaisseaux Solo :

PHASE DE PRÉPARATION

Lors de la phase de préparation, les vaisseaux Solo ne reçoivent pas de cadran.

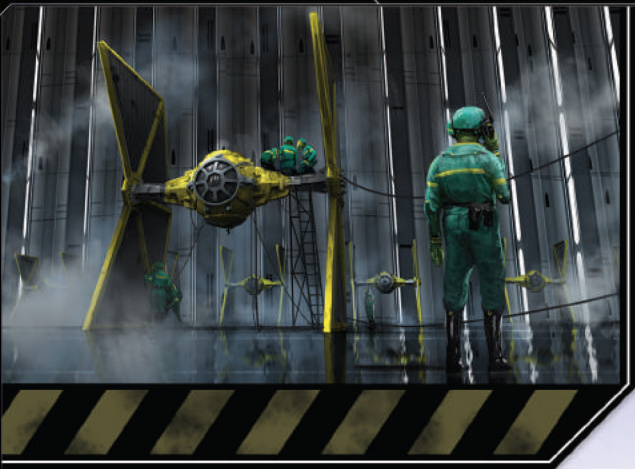
PHASE DE SYSTÈME

Lors de la phase de système, chaque vaisseau Solo équipé d'une carte d'amélioration de Mine ou de Bombe vérifie s'il va larguer cet engin. Le vaisseau Solo lance 1 dé d'attaque pour chaque vaisseau ennemi à portée 0-1 ou dans son arc arrière à portée 0-2. S'il obtient au moins 1 résultat * ou **, il largue sa Mine ou Bombe équipée.

PHASE D'ACTIVATION

Lorsqu'un vaisseau Solo s'active, il résout une étape additionnelle avant de révéler son cadran, l'étape « Déterminer l'Approche ». Cette étape génère l'Approche et l'Attitude de ce vaisseau pour ce round, qui permettront de sélectionner la manœuvre de son cadran et de déterminer quelle action il va effectuer durant cette activation.

- Déterminer l'Approche : lors de l'activation d'un vaisseau Solo, son cadran est réglé en comparant sa position avec celle de sa Contrepartie. Pour déterminer quel tableau d'Approches appliquer, lancez 1 dé de défense et 1 dé d'attaque ensemble, et réglez le cadran du vaisseau en fonction du résultat correspondant.
1. Identifier la Contrepartie : sélectionnez un objet en tant que Contrepartie, en fonction des critères suivants :
 - a. L'objet le plus proche verrouillé par le vaisseau Solo, situé à n'importe quelle distance.
 - b. Le vaisseau ennemi le plus proche situé dans son arc « bullseye », à portée 0-3.
 - c. Le vaisseau ennemi le plus proche situé dans son arc avant, à portée 0-3.
 - d. Le vaisseau ennemi le plus proche situé dans l'un ou l'autre de ses arcs latéraux, à portée 0-3.
 - e. Le vaisseau ennemi le plus proche situé dans son arc arrière, à portée 0-3.
 - f. Répétez les étapes « b à e » ci-dessus pour des vaisseaux ennemis situés au-delà de la portée 3.
 2. Tableau d'Approches : chaque arc de vaisseau Solo (« bullseye », avant, latéraux, arrière) dispose de son propre tableau d'Approches. Consultez le tableau d'Approches qui sera utilisé pour choisir la manœuvre, en vous basant sur l'arc du vaisseau Solo dans lequel se situe sa Contrepartie.
 - a. Si la Contrepartie est dans plus d'un arc du vaisseau Solo, utilisez le tableau d'Approches du premier arc dans lequel celle-ci se trouve dans l'ordre suivant : arc « bullseye », arc avant, l'un des deux arcs latéraux, arc arrière.
 - b. Si la Contrepartie est au-delà de la portée 3, étendez les arcs en utilisant un plus grand outil de mesure ou déterminez « à l'œil » dans quel arc elle se situe.



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

3. Lancer d'Approche : lancez 1 dé de défense et 1 dé d'attaque et lisez le résultat du dé de défense en premier, suivi par le résultat du dé d'attaque (ex : évasion, touche). Placez ces dés à proximité du vaisseau Solo pour vous en souvenir jusqu'à la fin de son activation.
4. Régler le Cadran : comparez le lancer d'approche au tableau d'Approches choisi et réglez le cadran du vaisseau Solo sur la manœuvre qui correspond.
5. Déterminer l'Attitude : les résultats du lancer d'approche déterminent également l'Attitude du vaisseau Solo pour son activation. L'Attitude d'un vaisseau Solo est utilisée pour déterminer quelle action il va effectuer lors de l'étape « Effectuer une Action » et est également utilisée lorsqu'il résout des capacités.
 - Résultat : l'Attitude du vaisseau est défensive.
 - Résultat : l'Attitude du vaisseau est équilibrée.
 - Résultat Vierge : l'Attitude du vaisseau est offensive.

MOUVEMENT

TONNEAUX ET TONNEAUX DE TALLON

Lorsqu'un vaisseau Solo effectue un tonneau ou exécute une manœuvre de tonneau de Tallon, il aligne son socle du mieux possible pour satisfaire les prérequis « vers » ou « s'éloignant de » de son tableau d'Approches ou de son Attitude lorsqu'il achève ce déplacement.

FUIR

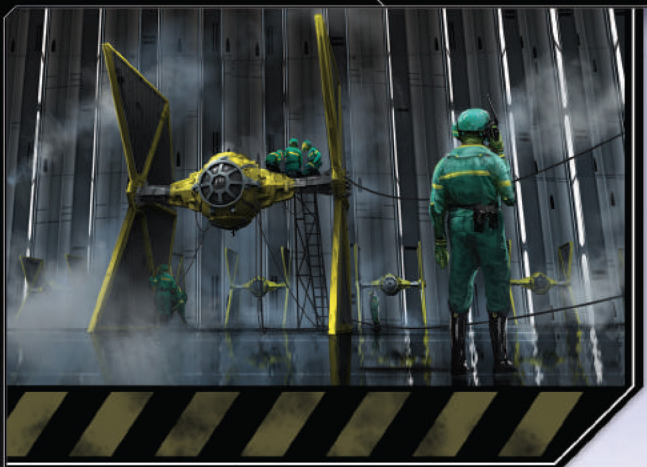
Les vaisseaux Solo ne peuvent pas fuir la zone de jeu. Si un vaisseau Solo exécute une manœuvre qui se solderait par une fuite, il exécute partiellement cette manœuvre afin qu'il ne chevauche pas le bord de la zone de jeu. Puis, il pivote de 90° ou 180° dans n'importe quelle direction afin qu'il fasse face au centre de la zone de jeu. Il gagne 1 marqueur de désarmement et 1 marqueur de stress.

PHASE D'ENGAGEMENT

PRIORITÉ D'ATTAQUE

Lorsqu'un vaisseau Solo s'engage, il détermine l'arme qu'il va utiliser de la manière suivante :

1. Le vaisseau Solo attaque avec son arme spéciale ayant l'en-tête qui dispose de la plus haute valeur d'attaque.
2. Le vaisseau Solo attaque avec son arme spéciale qui dispose de la plus haute valeur d'attaque.
3. Le vaisseau Solo attaque avec son arme principale qui dispose de la plus haute valeur d'attaque.



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA





Ensuite, il détermine le vaisseau ennemi qui sera la cible de l'attaque de la manière suivante :

1. Le vaisseau ennemi qu'il a verrouillé, qui est dans son arc de tir et à portée de cette attaque.
2. Le vaisseau ennemi contre lequel il pourrait résoudre le plus de capacités pendant l'attaque.
3. Le vaisseau ennemi le plus proche dans son arc de tir et à portée de cette attaque.




Si un vaisseau Solo n'a aucune cible valide avec son choix d'arme, il vérifie s'il dispose d'une cible valide en choisissant l'arme suivante disponible, etc.

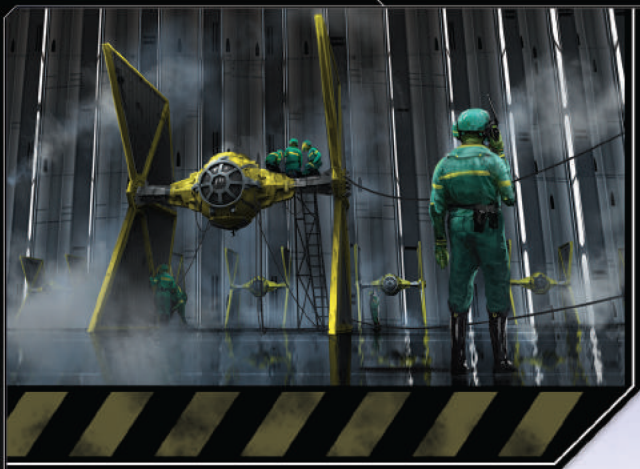
MODIFICATION DES DÉS

Tant qu'un vaisseau Solo défend, il va dépenser des marqueurs et utiliser des capacités pour modifier les dés dans le but de réduire ou d'éviter les dégâts en fonction des priorités suivantes :

1. Créer autant de résultats  que possible, jusqu'au nombre de résultats / , afin que l'attaque rate ou fasse le moins de dégâts possibles.
2. Dépenser des marqueurs et utiliser des capacités aussi efficacement que possible, c'est-à-dire en ne dépensant pas plus de marqueurs ou en n'utilisant pas plus de capacités que nécessaire pour que l'attaque rate (par exemple, en résolvant les relances de dés avant les effets qui changent les résultats ).
3. Si le défenseur ne s'est pas encore engagé et qu'un vaisseau ennemi est dans l'arc de tir du défenseur, priorisez la dépense des marqueurs et l'usage des capacités qui ont seulement un effet lors de la défense (comme des marqueurs d'évasion) avant ceux qui peuvent également avoir un effet en attaque.

Tant qu'un vaisseau Solo effectue une attaque, il va dépenser des marqueurs et utiliser des capacités pour modifier les dés dans le but de toucher et d'infliger des dégâts supplémentaires en fonction des priorités suivantes :

1. Créer autant de résultats /  que possible, afin que l'attaque touche et fasse le plus de dégâts possibles.
2. Dépenser des marqueurs et utiliser des capacités aussi efficacement que possible, c'est-à-dire en maximisant les effets de l'attaque (par exemple, en résolvant les relances de dés avant les effets qui changent les résultats ).
3. Si l'attaquant est dans l'arc de tir de n'importe quel vaisseau ennemi qui ne s'est pas encore engagé, priorisez la dépense de marqueurs et l'usage des capacités qui ont seulement un effet lors de l'attaque (comme les marqueurs de verrouillage) avant ceux qui peuvent également avoir un effet en défense.



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

TABLEAUX D'APPROCHES

Lorsqu'un vaisseau Solo utilise un tableau d'Approches pour sélectionner une manœuvre, il sélectionne celle-ci sur son cadran en fonction du résultat du lancer d'approche :

TABLEAU D'APPROCHES DE L'ARC « BULLSEYE »

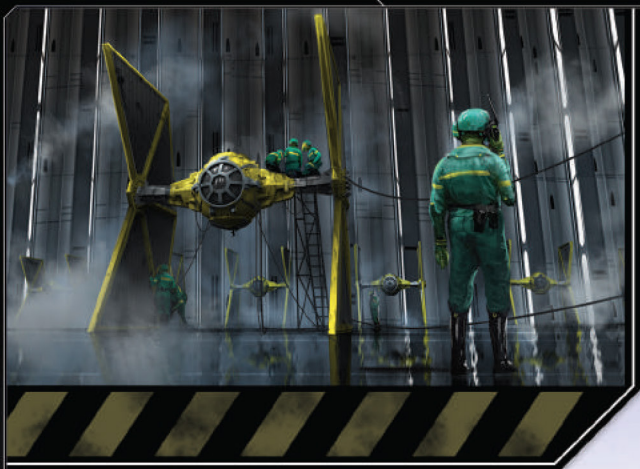
Si la Contrepartie du vaisseau Solo est dans son arc « bullseye », le vaisseau Solo sélectionne...

?	☀	... sa manœuvre bleue de virage sur l'aile la plus lente s'éloignant du plus proche obstacle.
?	☀	... sa manœuvre en ligne droite, vol stationnaire, marche arrière la plus lente.
?	👁	... sa manœuvre bleue de virage sur l'aile la plus lente s'éloignant du plus proche obstacle.
?	Vierge	... sa manœuvre de virage la plus rapide vers le plus proche obstacle.
👁	☀	... sa manœuvre bleue en ligne droite la plus rapide.
👁	☀	... sa manœuvre bleue en ligne droite moyenne.
👁	👁	... sa manœuvre bleue en ligne droite la plus lente.
👁	Vierge	... sa manœuvre bleue en ligne droite la plus lente.
Vierge	☀	... sa manœuvre avancée la plus rapide.
Vierge	☀	... sa manœuvre en ligne droite la plus rapide.
Vierge	👁	... sa manœuvre en ligne droite moyenne.
Vierge	Vierge	... sa manœuvre en ligne droite à vitesse 2.

TABLEAU D'APPROCHES DE L'ARC AVANT

Si la Contrepartie du vaisseau Solo est dans son arc avant, le vaisseau Solo sélectionne...

?	☀	... sa manœuvre bleue de virage sur l'aile la plus lente s'éloignant du plus proche obstacle.
?	☀	... sa manœuvre en ligne droite, vol stationnaire, marche arrière la plus lente.
?	👁	... sa manœuvre de virage sur l'aile la plus lente s'éloignant du plus proche obstacle.
?	Vierge	... sa manœuvre de virage sur l'aile la plus rapide vers le plus proche obstacle.
👁	☀	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus rapide vers sa Contrepartie.
👁	☀	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus lente vers sa Contrepartie.
👁	👁	... sa manœuvre bleue en ligne droite moyenne.
👁	Vierge	... sa manœuvre bleue en ligne droite la plus lente.
Vierge	☀	... sa manœuvre avancée la plus rapide s'éloignant de sa Contrepartie.
Vierge	☀	... sa manœuvre de virage la plus rapide vers sa Contrepartie.
Vierge	👁	... sa manœuvre de virage la plus lente vers sa Contrepartie.
Vierge	Vierge	... sa manœuvre en ligne droite à vitesse 2.



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

TABLEAU D'APPROCHES DES ARCS LATÉRAUX

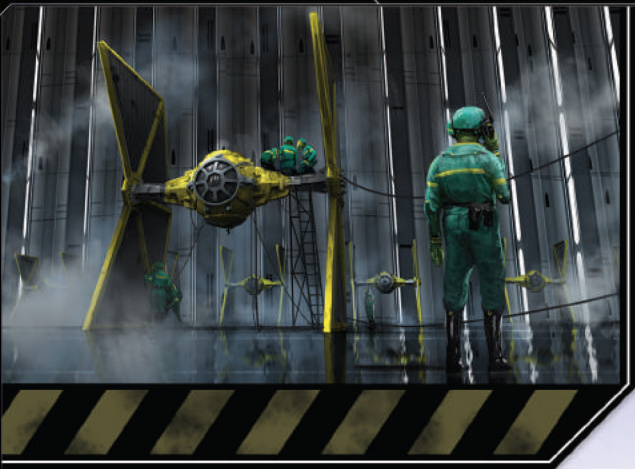
Si la Contrepartie du vaisseau Solo est dans un arc latéral, le vaisseau Solo sélectionne...

↯	☀	... sa manœuvre avancée la plus rapide s'éloignant du plus proche obstacle.
↯	☀	... sa manœuvre de virage la plus lente vers sa Contrepartie.
↯	👁	... sa manœuvre de virage la plus lente vers sa Contrepartie.
↯	Vierge	... sa manœuvre de virage sur l'aile la plus rapide vers sa Contrepartie.
👁	☀	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus rapide vers sa Contrepartie.
👁	☀	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile moyenne vers sa Contrepartie.
👁	👁	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus lente vers sa Contrepartie.
👁	Vierge	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus lente vers sa Contrepartie.
Vierge	☀	... sa manœuvre avancée la plus rapide vers sa Contrepartie.
Vierge	☀	... sa manœuvre avancée la plus lente s'éloignant de sa Contrepartie.
Vierge	👁	... sa manœuvre de virage la plus rapide vers sa Contrepartie.
Vierge	Vierge	... sa manœuvre en ligne droite à vitesse 2.

TABLEAU D'APPROCHES DE L'ARC ARRIÈRE

Si la Contrepartie du vaisseau Solo est dans son arc arrière, le vaisseau Solo sélectionne...

↯	☀	... sa manœuvre de virage la plus lente vers le plus proche obstacle.
↯	☀	... sa manœuvre de virage la plus rapide vers le plus proche obstacle.
↯	👁	... sa manœuvre de virage la plus rapide s'éloignant du plus proche obstacle.
↯	Vierge	... sa manœuvre en ligne droite la plus rapide.
👁	☀	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus lente s'éloignant de sa Contrepartie.
👁	☀	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus lente vers sa Contrepartie.
👁	👁	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus rapide s'éloignant de sa Contrepartie.
👁	Vierge	... sa manœuvre bleue de virage ou de virage sur l'aile la plus rapide vers sa Contrepartie.
Vierge	☀	... sa manœuvre avancée la plus lente vers sa Contrepartie.
Vierge	☀	... sa manœuvre avancée la plus rapide vers sa Contrepartie.
Vierge	👁	... sa manœuvre avancée la plus rapide vers sa Contrepartie.
Vierge	Vierge	... sa manœuvre en ligne droite à vitesse 2.



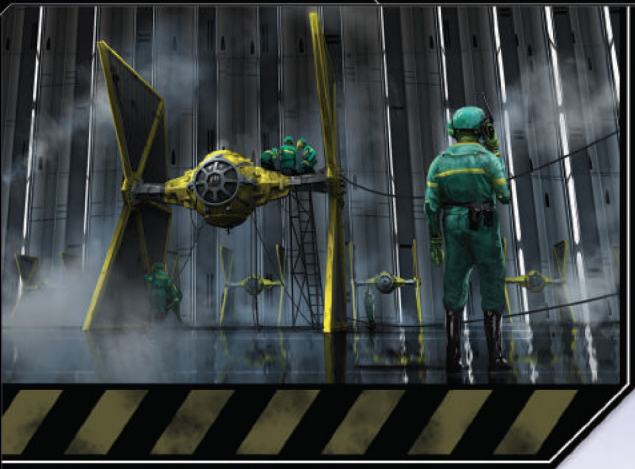
STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

Chaque entrée dans un tableau d'Approches est composée de 2 à 5 détails : une vitesse, une couleur, une direction, une orientation et une Contrepartie. Le vaisseau Solo sélectionne la manœuvre qui correspond à ces détails.

- **Vitesse** : comme chaque vaisseau a des manœuvres à différentes vitesses, les entrées sont notées avec les termes « la plus rapide », « moyenne » et « la plus lente ». Cela codifie les vitesses de la direction spécifiée de la manœuvre qui sont disponibles sur le cadran du vaisseau Solo. S'il existe un nombre pair de manœuvres pour cette direction, la vitesse « moyenne » est arrondie au supérieur. Les vitesses des manœuvres de marche arrière sont considérées comme négative seulement lorsqu'il s'agit de déterminer quelle est la plus lente.
- Exemple de vitesse : un Chasseur TIE/In Impérial a sur son cadran :
Virage à vitesse 1, 2 et 3 : qui sont respectivement les vitesses « la plus lente », « moyenne » et « la plus rapide ».
Virage sur l'aile à vitesse 2 et 3 : la vitesse 2 étant « la plus lente » et la vitesse 3 étant à la fois « moyenne » et « la plus rapide ». La manœuvre de virage sur l'aile à vitesse 2 est bleue, faisant d'elle la seule option valide lorsqu'une manœuvre bleue de virage sur l'aile est requise.
Ligne Droite à vitesse 2, 3, 4 et 5 : la vitesse 2 étant « la plus lente », la 4 « moyenne » et 5 « la plus rapide ». Les manœuvres en ligne droite à vitesse 2 et 3 sont bleues, aussi la 2 est « la plus lente » et la 3 est à la fois la vitesse « moyenne » et « la plus rapide » lorsqu'une manœuvre bleue en ligne droite est requise.
Virage Koiogran à vitesse 3 et 4 : la vitesse 3 étant « la plus lente » et la vitesse 4 étant à la fois « moyenne » et « la plus rapide ».
- **Couleur** : chaque entrée indique si la manœuvre doit être bleue ou si cela n'est pas obligatoire. Si une manœuvre bleue n'est pas précisée, alors toutes les couleurs sont autorisées.
- **Direction** : chaque entrée indique une ou plusieurs directions pour la manœuvre. Si plusieurs directions sont indiquées, la direction qui satisfait le mieux les autres prérequis est choisie.
- **Orientation et Contrepartie** : les entrées pour les virages sur l'aile, virages et certaines manœuvres avancées ont également une orientation mentionnée, à savoir « s'éloignant de » ou « vers ». Pour ces manœuvres, qui peuvent être effectuées par la droite ou par la gauche, la direction est choisie en fonction de l'arc entier latéral dans lequel l'objet se situe. La Contrepartie est l'objet choisi au début de l'étape « Déterminer l'Approche » et est généralement un vaisseau ennemi. Si un obstacle est précisé à la place de la Contrepartie du vaisseau Solo, utiliser le plus proche obstacle de ce vaisseau Solo.





STAR WARS

X-WING









JEU EN SOLO VERSION ALPHA

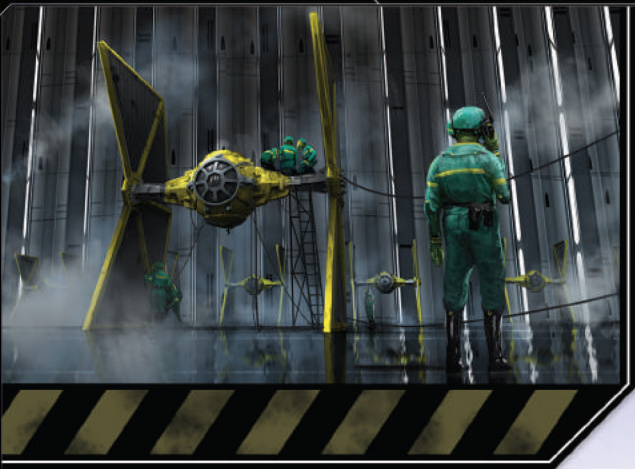
Certaines circonstances vont être à l'origine d'exceptions au processus habituel :

- **Ionisé** : si un vaisseau Solo est ionisé durant l'étape « Déterminer l'Approche », il ne sélectionne pas de manœuvre et résout la manœuvre ionique pour cette activation à la place.
- **Stress et Manœuvres Rouges** : si un vaisseau Solo est stressé durant l'étape « Déterminer l'Approche » et que son lancer d'approche indique une manœuvre rouge qu'il ne peut sélectionner ou exécuter, changez le dé de défense pour afficher un résultat  à la place, ce qui permettra de sélectionner une manœuvre bleue.
- **Manœuvre Impossible ?** : certains vaisseaux encombrants peuvent manquer de directions pour leurs manœuvres. Si un vaisseau Solo n'a aucune manœuvre sur son cadran qui satisfait les prérequis de l'entrée du tableau, changez le dé de défense pour afficher un résultat  à la place. Si cette entrée ne peut également être satisfaite, sélectionnez la manœuvre en ligne droite la plus lente.

ATTITUDE ET ACTIONS

Durant l'étape « Effectuer une Action » d'un vaisseau Solo, son action est déterminée par son Attitude. Si un vaisseau Solo n'a pas accès à l'action indiquée ou si, après avoir mesuré, il est clairement établi que l'action va rater ou n'aura pas l'effet attendu, utilisez l'action suivante dans la liste à la place.

- **Attitude Défensive** : le vaisseau Solo effectue une action de la manière suivante :
 1. Si le vaisseau Solo est dans l'arc de tir d'au moins 1 vaisseau ennemi, il effectue une action ,  ou  (dans cet ordre de priorité) afin qu'il sorte de l'arc de tir d'au moins d'un des vaisseaux ennemis.
 2. Le vaisseau Solo effectue l'action , renforçant l'arc entier qui contient le plus de vaisseaux ennemis.
 3. Le vaisseau Solo effectue l'action , en choisissant le vaisseau ennemi le plus proche avec un verrouillage en priorité.
 4. Si le vaisseau Solo n'a pas de marqueur d'évasion, il effectue l'action .
 5. Si le vaisseau Solo n'a pas de marqueur de concentration, il effectue l'action .
 6. Si le vaisseau Solo n'a pas de marqueur de calcul, il effectue l'action .



STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

- **Attitude Équilibrée** : le vaisseau Solo effectue une action de la manière suivante :

1. Le vaisseau Solo effectue l'action ⚡, en choisissant le vaisseau allié le plus proche sans ⚡ dans sa barre d'action qui peut effectuer une action.
2. S'il y a un obstacle dans l'arc « bullseye » du vaisseau Solo à portée 0-2, il effectue l'action ↻ ou ↻ en s'éloignant de cet obstacle.
3. Si le vaisseau Solo n'a pas de marqueur de concentration, il effectue l'action 👁.
4. Si le vaisseau Solo n'a pas de marqueur de calcul, il effectue l'action 🎯.

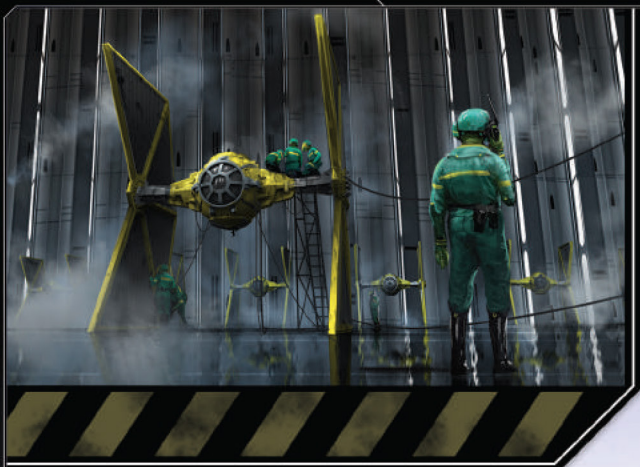
- **Attitude Offensive** : le vaisseau Solo effectue une action de la manière suivante :

1. Si aucun vaisseau ennemi n'est situé dans les arcs de tir du vaisseau Solo, il effectue une action ↻, ↻ ou ↻ (dans cet ordre de priorité) afin qu'au moins un vaisseau ennemi se situe dans un de ses arcs de tir.
2. Si le vaisseau Solo est équipé d'une arme spéciale avec l'en-tête ✂, il effectue l'action ✂, en choisissant le vaisseau ennemi le plus proche dans l'arc de tir et à portée de cette arme spéciale.
3. Le vaisseau Solo effectue l'action ✂, en choisissant le vaisseau ennemi le plus proche dans son arc de tir. Si aucun vaisseau ennemi n'est dans son arc de tir, il choisit le vaisseau ennemi le plus proche.
4. Si aucun vaisseau ennemi n'est dans l'arc de tir du vaisseau Solo et que l'une de ses améliorations 🎯, 🎯 ou 🎯 dispose d'au moins une charge inactive, il effectue l'action 🔄.
5. Si le vaisseau Solo n'a pas de marqueur de concentration, il effectue l'action 👁.
6. Si le vaisseau Solo n'a pas de marqueur de calcul, il effectue l'action 🎯.

- **Actions jumelées** : si un vaisseau Solo est capable d'effectuer une action jumelée ou de résoudre un effet qui lui permet d'effectuer des actions supplémentaires lors de son activation, il va prioriser ces options afin d'effectuer le plus d'actions en accord avec son Attitude.

- o Par exemple : si un vaisseau Solo qui a ↻, ↻ et 👁 -> ↻ dans sa barre d'actions a une Attitude défensive, il devrait effectuer l'action 👁 -> ↻ si le tonneau lui permet de sortir de l'arc de tir d'un vaisseau ennemi, puisque cette combinaison satisfait la priorité la plus haute de l'Attitude défensive, même si l'action 👁 au début de la séquence d'actions jumelées a une priorité plus faible que les deux autres actions. Si, après avoir mesuré, un tonneau ne permet pas de faire sortir le vaisseau Solo d'un arc de tir d'un vaisseau ennemi, il effectuera l'action ↻ plutôt que l'action 👁 -> ↻, puisqu'il s'agit de la plus haute priorité possible suivante.

ACTION À D'AUTRES MOMENTS DURANT LE ROUND : si un vaisseau Solo a la possibilité d'effectuer des actions en dehors de son activation, lancez 1 dé de défense pour déterminer son Attitude pour cette action.









STAR WARS

X-WING

JEU EN SOLO VERSION ALPHA

EFFETS DE CARTE

Un vaisseau Solo doté d'une capacité de pilote, capacité de vaisseau, ayant des effets de cartes d'amélioration ou des règles spéciales va tenter d'utiliser ces capacités aussi efficacement que possible. En général, si un vaisseau Solo a la possibilité de résoudre un effet qui pourrait améliorer sa situation dans la partie, il le fera.

- Les effets qui modifient les dés lors d'une attaque ou d'une défense sont assez simples. Les vaisseaux Solo vont les utiliser de manière prioritaire lorsque cela sera possible par rapport à des effets comparables offerts par des marqueurs.
- Les effets qui offrent des actions supplémentaires (ou assimilées) lors d'une fenêtre de timing spécifique requièrent une évaluation de l'incidence de l'action sur le jeu. Ces effets peuvent être mesurés à l'avance pour déterminer s'ils vont échouer, contrairement aux vaisseaux contrôlés par le joueur.
 - Les actions qui offrent des marqueurs verts (comme les actions ,  et ) doivent être utilisées s'il existe une possibilité que le vaisseau Solo défende ou effectue une attaque à ce round.
 - Les actions qui déplacent le vaisseau Solo (comme les actions ,  et ) doivent être utilisées si elles permettent à celui-ci de sortir de l'arc de tir d'au moins 1 vaisseau ennemi dans lequel il se situe actuellement, de faire entrer au moins 1 vaisseau ennemi dans son arc de tir, ou de lui offrir des dés bonus grâce à la portée ou à une obstruction lorsqu'il défend ou effectue une attaque contre le vaisseau ennemi le plus proche.
 - D'autres actions et certaines situations nécessiteront une analyse plus subjective. S'il n'est pas clair qu'une action aura un effet positif, un dé de défense pourra être lancé pour générer une Attitude pour le vaisseau Solo. Ainsi, si une Attitude offensive est obtenue, des actions menaçant ou perturbant les vaisseaux ennemis seront effectuées ; pour une Attitude défensive, des actions protégeant le vaisseau Solo seront effectuées ; et des actions allant dans les deux sens ou bénéficiant à d'autres vaisseaux Solo alliés seront effectuées pour une Attitude équilibrée.