

STAR WARS™

X-WING™



GUIDE DE RÉFÉRENCE

VERSION 1.0.2

VALIDE À PARTIR DU 28/09/18

Résumés des changements

(en magenta dans le texte)

- Actions (p. 2)
- Arrimer (p. 5)
- Bonus de portée (p. 6)
- Échouer (p. 11)
- Modification de dés (p. 15)
- Verrouillage (p. 20)
- FAQ (p. 25)

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 21, 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

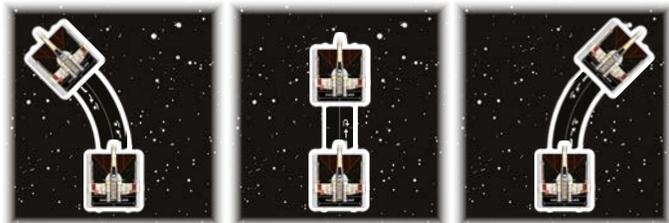
Si un effet mentionne des résultats séparés par une ou plusieurs barres obliques, cela signifie n'importe quelle combinaison de ces résultats. Par exemple, si une capacité mentionne « 2 résultats  /  », cela peut être 2 résultats  , 2 résultats  ou 1 résultat  et 1 résultat .

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'action 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.
- 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 (cf. [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](#).
- Les actions sont soit blanches soit rouges. Après qu'un vaisseau a effectué une action rouge **ou que cette action rouge a échoué**, il gagne un marqueur de stress.
 - ◇ S'il est demandé à un vaisseau d'effectuer une action, l'action est blanche sauf précision contraire.
- 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](#).
- 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.

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 ».

ALLIÉ

Tous les vaisseaux/[engins](#) contrôlés par le même joueur sont **ALLIÉS** les uns envers les autres. Chaque dé lancé par ce joueur est un dé allié à ces vaisseaux. Allié est le contraire du terme [ennemi](#).

- 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.

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](#).

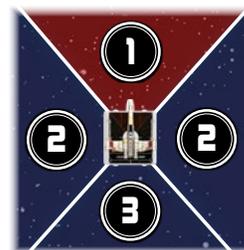
ARC

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.



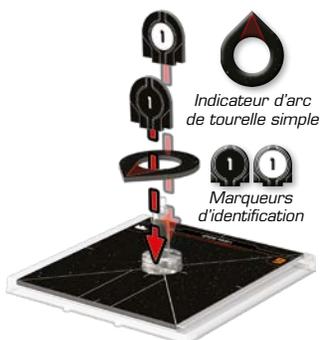
1. **Arc entier avant** () : cet arc couvre toute la zone à l'avant du vaisseau. Certains vaisseaux ont une arme principale .
2. **Arc entier arrière** () : cet arc couvre toute la zone à l'arrière du vaisseau.

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](#) ().



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.



Arme principale  sur une carte de vaisseau

- 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.



Icône artillerie

- 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.

ARRIMER

Certaines capacités permettent à un vaisseau d'être attaché à ou inséré dans un autre vaisseau. 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 déploiement 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.
 - 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 en se basant sur la valeur d'attaque de l'arme choisie, le [bonus de portée](#) et toutes les capacités qui ajoutent ou retirent des dés d'attaque. Puis il lance cette quantité de dés.
- 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 en se basant pour commencer sur la valeur d'[agilité](#) du vaisseau défenseur. Puis il applique tout effet qui augmente ou diminue le nombre de dés de défense, comme le bonus de portée ou à cause d'une attaque [gênée](#) par un [obstacle](#). Puis il lance cette quantité de dés.
- 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 :

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

- Résolvez toutes les capacités du joueur défenseur qui se déclenchent « après avoir défendu », à l'exception des capacités qui offrent une attaque bonus.
 - Résolvez toutes les capacités du joueur attaquant qui se déclenchent « après avoir effectué une attaque », à l'exception des capacités qui offrent une attaque bonus.
 - Résolvez toutes les capacités du joueur défenseur offrant une attaque bonus qui se déclenchent « après avoir défendu ».
 - Résolvez toutes les capacités du joueur attaquant offrant une attaque bonus qui se déclenchent « après avoir effectué une attaque ».
- Chaque vaisseau peut effectuer une attaque lorsqu'il s'engage durant la phase d'engagement.
 - Si un vaisseau est **détruit** 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 égaliser 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 attaques bonus qui se déclenchent après une attaque, le joueur défenseur résout son attaque bonus en premier.

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.



Icone artillerie

BOUCLE DE SEGNOR (A) ET (M)

Voir **Direction**.

BOUCLIERS

Les boucliers permettent au vaisseau de **subir des dégâts** sans risque de se voir attribuer des cartes de dégât face visible. Le chiffre bleu sur une carte de vaisseau est la **VALEUR DE BOUCLIER** du vaisseau, et précise le nombre de boucliers placés face active visible sur la carte du vaisseau lors de la mise en place. Un vaisseau est **PROTÉGÉ** tant qu'il a au moins un bouclier actif.



Valeur de bouclier sur une carte de vaisseau

- Lorsqu'un effet indique à un vaisseau de **RÉCUPÉRER** un bouclier, un bouclier inactif sur la carte de vaisseau est retourné sur sa face active. Un vaisseau ne peut pas récupérer un bouclier si tous ses boucliers sont sur leur face active.
- Lorsqu'un effet indique à un vaisseau de **PERDRE** un bouclier, un bouclier sur la carte de vaisseau est retourné sur sa face inactive.
- Lorsqu'un effet indique à un vaisseau de **DÉPENSER** un bouclier, sa carte de vaisseau perd un bouclier. Un vaisseau ne peut dépenser de bouclier si tous ses boucliers sont inactifs.



Bouclier actif



Bouclier inactif

BROUILLAGE (M)

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

- Mesurez la **portée** du vaisseau brouilleur vers autant de vaisseau **ennemi** que vous voulez.
- Choisissez un vaisseau ennemi à portée 1.
- 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.

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.



Recto et verso d'un cadran de X-wing

- 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.
- 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 AVANCÉ : 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 originel.
 - ◇ 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.

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.

Certains 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.

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

Certains 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.
- 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.

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.
- Certaines cartes d'état sont limitées. Si un effet assigne à un vaisseau une carte d'état limitée qui est déjà en jeu, la carte de condition est retirée et ensuite assignée à la nouvelle cible.
- Lorsqu'un vaisseau est retiré de la partie, les cartes d'état qui lui sont assignées ne sont pas retirées.

CHARGE (⚡ ET ☘)

Certains cartes de vaisseau et d'amélioration ont des charges qui sont utilisées pour comptabiliser des ressources épuisables comme des munitions limitées de certaines armes. Il existe deux types de charges : ⚡ (charge standard) et ☘ (charge de Force).



Charge standard
(active et inactive)



Charge de Force
(active et inactive)

Les charges standards représentent tout type de choses allant des munitions limitées à une capacité non-renouvelable qui ne peut être réalisée que très rarement ; les charges de Force représentent quant à elles la façon dont certains pilotes ou membres d'équipage peuvent exercer leur influence sur la Force.

Chaque carte avec une **LIMITE DE CHARGE** (le nombre doré) débute la partie avec un nombre de ⚡ égal à sa limite de charge. Chaque ⚡ débute la partie avec sa face active visible.

Chaque carte avec une **CAPACITÉ DE FORCE** (le nombre violet) débute la partie avec un nombre de ☘ égal à sa capacité de Force. Chaque ☘ débute la partie avec sa face active visible.

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 .

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



Symbole de charge récurrente

- Si une carte d'amélioration a une limite de charge, les ⚡ sont placées sur cette carte et non sur 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.

- Si une carte d'amélioration a une capacité de Force, elle augmente la capacité de Force du vaisseau. Les  sont placées sur la carte de vaisseau à laquelle elle est attachée (et non sur la carte d'amélioration).
 - ◊ Une carte de vaisseau qui n'a pas de capacité de Force inscrites dessus est considérée comme ayant une capacité de Force de « 0 », mais cette capacité peut être augmentée par des cartes d'amélioration qui ont une capacité de Force.
 - ◊ Lors de la phase de dénouement, chaque vaisseau ayant une capacité de Force ne récupère qu'une seule  quel que soit le nombre de symboles de charge récurrente sur ses cartes d'amélioration.
 - ◊ Si une carte d'amélioration indique à un vaisseau de dépenser , ces  sont dépensées de la carte de vaisseau.
- 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 retournée sur sa face inactive. Un vaisseau ne peut pas dépenser de charge pour un effet si toutes les charges disponibles pour cet effet sont déjà inactives.
- Les **CHARGES DE VAISSEAU** sont les charges présentes sur les cartes de vaisseau et les **CHARGES D'AMÉLIORATION** sont les charges présentes sur les cartes d'amélioration.
- Les  associées à des limites de charge qui ont un symbole de charge récurrente sont appelées **CHARGES RÉCURRENTES**. En outre, les  associées à des limites de charge qui n'ont pas de symbole de charge récurrente sont appelées **CHARGES NON-RÉCURRENTES**.

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 ligne 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.

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.

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 effectue une action.

De plus :

- Lorsqu'un vaisseau coordonne, la coordination échoue si aucun vaisseau allié 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.

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](#).



Valeur de coque sur une carte de vaisseau

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](#).

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 ou bleue) 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.

- 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.

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 ↷ (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 J (virage sur l'aile en marche arrière à gauche) et V (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 V et J.

◇ 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 (E)

Chaque carte d'amélioration (E) (engin) permet à un vaisseau de larguer ou de lancer un type spécifique d'engin et propose des règles supplémentaires sur le comportement de cet engin.

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.

Certains engins peuvent **EXPLOSER**. Lorsqu'un engin explose, un effet se déclenche en fonction du type d'engin.

• Voir les [Annexes](#) pour des exemples de largage et lancement.

• La plupart des engins sont placés durant la [phase de système](#).

• Chaque engin a une de ses faces encadrée d'une bordure blanche afin de déterminer facilement à quel joueur il appartient.

• Chaque vaisseau peut larguer ou lancer un seul engin par round.

• Aucun vaisseau ne peut larguer ou lancer un engin au cours d'une phase pendant laquelle il s'est désocculté.

• Les engins ne sont pas des [obstacles](#) 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 précédent le placement de l'engin – l'engin n'est donc pas placé, les charges dépensées sont récupérées 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.

ENTIÈREMENT EXÉCUTÉ

Voir [Chevauchement](#).

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 esquive 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 actuellement trois factions dans le jeu : les Rebelles (l'Alliance Rebelle), les Impériaux (l'Empire Galactique) et les Racailles (Racailles et Scélérats). 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.

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.

- 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](#) après avoir exécuté une [manœuvre](#). 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 astéroïde ou nuage de débris 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 [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
 Engin	 Artilleur
 Équipage	 Pouvoir de la Force

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 **IONISÉ** 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.

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 :

- 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.

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.

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.

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.

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 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'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.



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 ♠ qu'en tant que seule action du vaisseau lors de l'étape « Effectuer une action ». Ainsi, un vaisseau ne peut effectuer une action ♠ si une autre action lui a été accordée par un autre effet.

- 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** : », cet effet est résolu 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.

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 .

Lorsqu'un vaisseau se déplace, mais n'est pas en train d'exécuter une manœuvre, s'il se déplace à travers ou chevauche un obstacle, il exécute normalement son mouvement mais subit un effet en fonction du type d'obstacle :

- **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 .

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

- **Astéroïde** : le vaisseau ne peut pas effectuer d'attaque.

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.
- 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.

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 devient le premier joueur, sinon c'est l'autre joueur qui devient 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 [2 ↑] blanche 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, tous les [marqueurs](#) circulaires sont retirés de tous les vaisseaux. Puis chaque carte avec un [symbole de charge récurrente](#) récupère une charge.

- Après cette phase, les modalités pour [gagner la partie](#) sont vérifiées.
- 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](#).

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.

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 **A** 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 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](#) 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

Lorsqu'un vaisseau devient tracté, 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 ennemi 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](#).

Durant la phase d'engagement, un vaisseau qui a au moins un marqueur de rayon tracteur lance 1 dé de défense en moins.

- Certaines [armes spéciales infligent des marqueurs](#) de rayon tracteur à la place d'infliger des dégâts.

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.

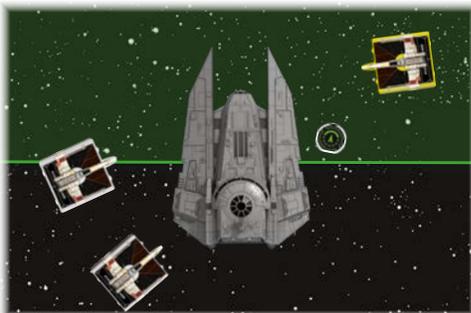
Un vaisseau est **RENFORCÉ** tant qu'il a un marqueur de renforcement sur lui. Les marqueurs de renforcement sont des [marqueurs](#) circulaires verts. Lorsqu'un vaisseau renforcé défend, si l'attaquant est situé dans l'[arc entier](#) spécifié par le marqueur de renforcement et pas dans l'autre arc 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.



Renforcement de proue



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.

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.

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](#).

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.

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 désocculte).

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 désocculte).
- 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. Elles ont été présentées dans la première édition de **X-Wing : le Jeu de Figurines** et seront de nouveau accessibles dans des extensions à venir.

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 (↩)

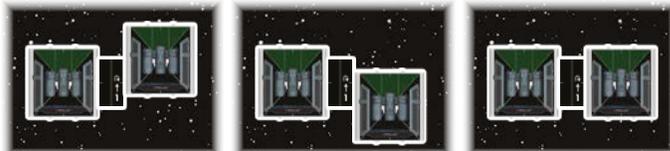
Les pilotes peuvent effectuer un tonneau pour déplacer latéralement leur vaisseau et ajuster leur position. Lorsqu'un **petit** vaisseau effectue une action ↩, il réalise les étapes suivantes :

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, l'action 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.
- 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.
- 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 Farrell. 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 « 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 ». C'est un effet de remplacement qui survient donc immédiatement. Sébastien décide que le Vieux Teroch va gagner un marqueur de stress et transfère un marqueur de brouillage à Kyle Katarn.

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.

RÈGLES DES ENGIN

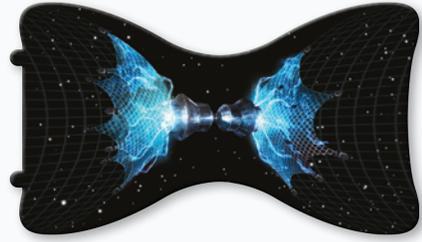
Sous-munitions



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

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

Filet Conner



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.

Cargaison égarée



La cargaison égarée est considérée comme un nuage de débris.

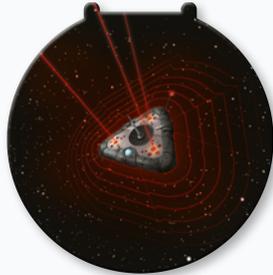
Bombe à protons



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

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

Mine de proximité



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

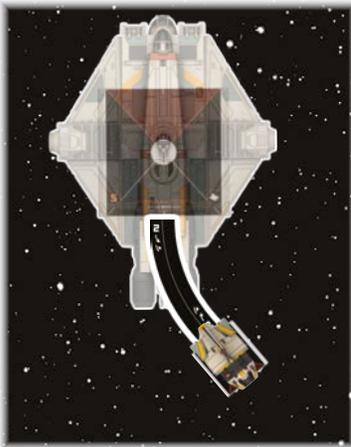


À la fin de la Phase d'activation, cet engin explose.

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

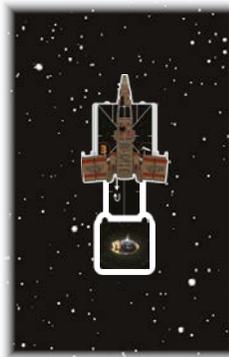
EXEMPLES DE DÉPLOIEMENT ET D'ENGIN

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

Sous-titre : Dark Vador

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 (Agilité), 3 (Bouclier), 3 (Coque), 2 (Attaque), 3 (Force)

Icon du type de vaisseau : TIE Advanced X1

Nom du pilote : Dark Vador

Icone de faction : Empire Sombre

Barre d'action jumelée : ⚡ ↘

Barre d'action : ⚡

Type de vaisseau : TIE Advanced X1

STATISTIQUES DE VAISSEAU

Valeur d'agilité : 2

Valeur de bouclier : 3

Valeur de coque : 3

Valeur d'attaque : 2

Capacité de Force : 3

Cartes d'Amélioration

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

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.

Type de carte d'amélioration : Servomoteur

Restrictions de carte : X-WING T-65

Barre d'action jumelée : ⚡ ↘

Barre d'action : ⚡

Type de carte d'amélioration : Torpilles

Nom de la carte : TORPILLES À PROTONS

Restrictions d'attaque : 4 (Attaque), 2-3 (Coque)

Limite de charge : 2

Capacité de carte d'amélioration : 2

RESTRICTIONS D'ATTAQUE

Prérequis d'arc : 4

Valeur d'attaque : 4

Indicateur de bonus de portée : 2-3

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 ».)

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. »

(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. »)

FEUILLETS DE RÈGLES

Dans les kits de conversion, l'icône d'amélioration  devrait avoir pour nom « Engin » et non « Bombe ».

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 ... »)

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.

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.

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.

LANCER ET RELANCER LES DÉS

Q : Si une carte comme Han Solo (YT-1300, Canaille à Louer) ou 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 Han Solo et des effets similaires qui relancent « tous les dés », s'il y a au moins 1 dé qui n'est pas valide pour être relancé ou modifié (quelle qu'en soit la raison), Han Solo peut tout de même relancer les dés disponibles qui sont valides.

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).

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 Largeage de Cargaison équipant un YV-666) ?

R : Oui. Les restrictions sont ignorées une fois la mise en place terminée, sauf précision contraire.

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 : 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 le *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 le *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.



Disney

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être utilisée sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Photocopie autorisée pour un usage personnel uniquement.