

STAR WARS

X-WING



Errata des cartes

Version française
[non officielle par Radroggor]
Valide à partir du 01/03/2022



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES.....	2
A PROPOS.....	3
INTRODUCTION.....	4
ARTILLEURS ⚔.....	5
ASTROMECHS ⚖.....	6
CONFIGURATIONS ⚙.....	7
ÉQUIPAGES 🚶.....	8
MODIFICATIONS 🔧.....	9
PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE ⚪ (1/2).....	10
PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE ⚪ (2/2).....	11
PILOTES DE LA RÉBELLION ⚫ (1/2).....	12
PILOTES DE LA RÉBELLION ⚫ (2/2).....	13
PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE ⚠ (1/3).....	14
PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE ⚠ (2/3).....	15
PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE ⚠ (3/3).....	16
PILOTES DE L'EMPIRE ⚪.....	17
PILOTES RACAILLES ⚡.....	19
TALENTS 🌟.....	20
TECHNOLOGIES 🛠.....	21

À PROPOS



Radroggor est mon nom de joueur et celui de ma chaîne **YouTube** ([La caverne de Radroggor](#)) dédiée aux jeux de figurines et de société, dont **X-Wing**. Pensez à vous abonner ^^.

J'aime le jeu X-Wing et j'y investis du temps pour la communauté.

Vous souhaitez m'encourager ou me remercier ?
C'est possible via : <https://ko-fi.com/radroggor>



Version 1.4.1.1647946800 (22 mars 2022)

MÉTHODOLOGIE

1. Le travail de création des cartes VF a été effectué par **Chuck Yeag's** et **Longshot58**, qui œuvrent depuis longtemps à cela et ont permis la mise à disposition de ces cartes sur l'excellent Wiki « [XWing Seconde Edition](#) ».
2. **Chuck Yeag's** et **Longshot58** m'ont fourni les cartes HD que j'ai mises en page dans ce document.
3. Plutôt que de laisser les cartes en vrac comme dans le document officiel, j'ai préféré ranger les cartes par catégorie.

RELECTURE & CORRECTIONS

Au cours de la procédure décrite ci-dessus, des erreurs ou des oubliés ont pu survenir.

Vous pouvez discuter de ce document et soumettre des corrections sur le Discord « **X-Wing Montpellier** » dont voici le lien :



<https://discord.gg/ypgRApr4kF>

- **Le canal « annonces » contient les annonces de version.**
- **Utilisez « erreurs-officielles » pour signaler les erreurs dans le document officiel anglais qui pourront être corrigées dans la version française non officielle si AMG les a reconnues.**
- **Utilisez « erreurs-ortho-typo » pour signaler les petites fautes d'orthographe ou de typographie présentes dans la version française non officielle.**
- **Utilisez « erreurs-traduction » pour signaler les erreurs de traduction de la version française non officielle par rapport à la version anglaise officielle.**
- **Utilisez « discussion » pour le reste.**

▼ RÈGLES VF FAN-MADE

🔊 annonces

erreurs-officielles

erreurs-ortho-typo

erreurs-traduction

discussion

PROBLÈMES CONNUS

RAS.

DROITS D'AUTEUR



© & TM Lucasfilm Ltd. Atomic Mass Games et le logo Atomic Mass Games logo sont TM de Atomic Mass Games.

INTRODUCTION

Ces images sont destinées à remplacer les cartes erronées ou mises à jour depuis leur parution.

Ce document en version française est non officiel. La version [anglaise officielle](#) de ce document est légale en tournoi.

Comme indiqué dans le Guide de référence non officiel, la VF officielle du jeu, y compris sur les cartes imprimées, a interverti les termes « Allié » et « Amical ». Une carte française mentionnant « Allié » fait référence au terme anglais « Friendly » et une carte française mentionnant « Amical » fait référence au terme anglais « Allied ». Afin de garantir l'homogénéité avec les cartes existantes, les cartes présentes dans ce document respectent cette inversion.

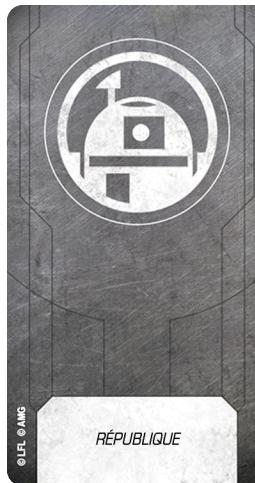
Note : si vous souhaitez les images en haute résolution (600 DPI contre 300 DPI dans ce document), par exemple pour les faire imprimer (cf. ma [vidéo par ici](#)), vous pouvez télécharger [le fichier PDF](#) de Longshot58 (attention, 159 Mo).

ARTILLEURS



©LFL ©AMG

ASTROMECHS



RÉPUBLIQUE



CONFIGURATIONS

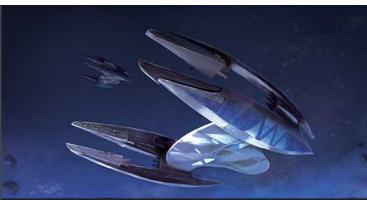


SUPPORTS D'ANCRAGE (DÉPLIÉS)

Ignorez les obstacles à portée 0. Vous ne pouvez pas effectuer d'actions . Après avoir révélé votre cadran, si vous avez révélé une manœuvre autre que [2 1] et êtes à portée 0 d'un astéroïde ou d'un nuage de débris, sautez votre étape « Exécuter la manœuvre » et retirez 1 marqueur de stress ; si vous avez révélé une manœuvre à droite ou à gauche, faites pivoter votre vaisseau de 90° dans cette direction. Après avoir exécuté une manœuvre, retournez cette carte.



©LFL ©AMG



SUPPORTS D'ANCRAGE (REPLIÉS)

MISE EN PLACE : à équiper avec cette face visible.

Après avoir exécuté une manœuvre, si vous chevauchez un astéroïde ou un nuage de débris et qu'il y a 1 autre vaisseau allié ou moins à portée 0 de cet obstacle, vous pouvez retourner cette carte. Dans ce cas, vous ignorez les effets de chevauchement de l'astéroïde ou du nuage de débris.

CHASSEUR DROÏDE DE CLASSE VULTURE

©LFL ©AMG



SUPPORTS D'ATTERRISSAGE (DÉPLIÉS)

Ignorez les obstacles à portée 0. Vous ne pouvez pas effectuer d'actions . Après avoir révélé votre cadran, si vous avez révélé une manœuvre autre que [2 1] et êtes à portée 0 d'un astéroïde ou d'un nuage de débris, sautez votre étape « Exécuter la manœuvre » et retirez 1 marqueur de stress ; si vous avez révélé une manœuvre à droite ou à gauche, pivotez votre vaisseau de 90° dans cette direction. Après avoir exécuté une manœuvre, retournez cette carte.



©LFL ©AMG



SUPPORTS D'ATTERRISSAGE (REPLIÉS)

MISE EN PLACE : à équiper avec cette face visible.

Après avoir exécuté une manœuvre, si vous chevauchez un astéroïde ou un nuage de débris et qu'il y a 1 autre vaisseau allié ou moins à portée 0 de cet obstacle, vous pouvez retourner cette carte. Dans ce cas, vous ignorez les effets de chevauchement de l'astéroïde ou du nuage de débris.

BOMBARDIER DROÏDE DE CLASSE HYENA

©LFL ©AMG

ÉQUIPAGES



• AGENT KALLUS

MISE EN PLACE : après avoir placé les forces, assignez l'état **TRAQUÉ** à 1 vaisseau ennemi.

Tant que vous effectuez une attaque contre le vaisseau qui possède l'état **TRAQUÉ**, vous pouvez changer 1 de vos résultats en un résultat .



• ASAJJ VENTRESS

Pendant la phase de système, vous pouvez dépenser 1 . Dans ce cas, chaque vaisseau ennemi dans votre à portée O-1 gagne 1 marqueur de contrainte sauf s'il choisit de gagner 1 marqueur de brouillage.



• COMTE DOOKU

Durant une attaque, avant qu'un vaisseau à portée O-2 ne lance des dés d'attaque ou de défense, si toutes vos sont actives, vous pouvez dépenser 1 et nommer un résultat. Si le lancer ne contient pas le résultat nommé, le vaisseau doit changer 1 dé pour ce résultat.



• LEIA ORGANA

Après qu'un vaisseau allié a révélé une manœuvre non-O , vous pouvez dépenser 1 . Dans ce cas, le vaisseau choisi réduit la difficulté de sa manœuvre.



• TUTÉLAIRE GLEB

Après avoir coordonné un vaisseau allié, vous pouvez transférer 1 marqueur orange ou rouge au vaisseau que vous avez coordonné.



• “ZEB” ORRELIOS

Tant que vous effectuez une attaque à portée O, vous pouvez dépenser des marqueurs de concentration pour leur effet par défaut afin de modifier les résultats. Tant que vous défendez une attaque à portée O, l'attaquant peut dépenser des marqueurs de concentration pour leur effet par défaut afin de modifier les résultats.

MODIFICATIONS



AILETTES STATIQUES DE DÉCHARGE

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

©LFL ©FFG

PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE ⚙ (1/2)



PILOTES DE L'ALLIANCE SÉPARATISTE (2/2)



PILOTES DE LA RÉBELLION (1/2)



PILOTES DE LA RÉBELLION ⚡ (2/2)



PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE (1/3)



PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE (2/3)



PILOTES DE LA RÉPUBLIQUE (3/3)



PILOTES DE L'EMPIRE



PILOTES DU PREMIER ORDRE



2 • LIEUTENANT DORMITZ
Spécialiste des Hypercommunications

MISE EN PLACE : après vous être placé, les petits vaisseaux alliés peuvent être placés n'importe où dans la zone de jeu à portée 0–2 de vous.

BATTERIES JUMELÉES : tant que vous effectuez une attaque , lancez 1 dé supplémentaire.

4	1	6	6	

NAVETTE DE COMMANDEMENT DE CLASSE UPSILON ©LFL ©FFG

5 • COMMANDANT MALARUS
Maître d'Œuvre Vindicatif

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

2	2	5	2	

NAVETTE LÉGÈRE DE CLASSE XI ©LFL ©FFG

PILOTES RACAILLES ⚡



TALENTS



RÉPUBLIQUE, CLONE



MAÎTRISE DE SOI

Après avoir échoué à une action, si vous n'avez aucun marqueur vert, vous pouvez effectuer une action ⚡.
Dans ce cas, vous ne pouvez pas effectuer d'actions supplémentaires durant ce round.

TECHNOLOGIES



PEINTURE FERROSPHERE

Après qu'un vaisseau ennemi vous a verrouillé, si vous n'êtes pas dans son ①, il gagne 1 marqueur de stress à moins qu'il ne choisisse de renoncer à son verrouillage.