

STAR WARS X-WING



Scénarios

Version française
[non officielle par Radroggor]
Valide à partir du 15/06/2022

Les ajouts et modifications des versions 1.4.2 & 1.4.3 sont en **rouge** dans le texte.



TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	2
À PROPOS.....	3
INTRODUCTION	3
ASSAUT SUR LE RESEAU DE SATELLITES	4
UNE CHANCE D'ENGAGEMENT	5
MISSION DE SAUVETAGE	6
BROUILLER LES TRANSMISSIONS	8
ANNEXE.....	9

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 062022 (22 mai 2022)

MÉTHODOLOGIE

1. Il s'agit d'une traduction directe du fichier PDF des scénarios d'AMG dans un nouveau document Microsoft Word.
2. J'ai ensuite ajouté quelques remarques ou compléments par rapport au document d'origine en **noir sur fond orange**.
3. Finalement, j'ai publié ce PDF.

RELECTURE & CORRECTIONS

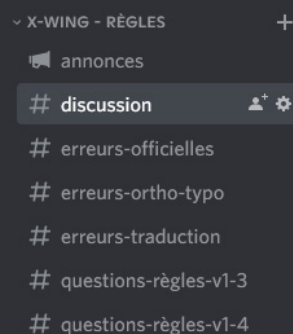
Au cours de la procédure décrite ci-dessus, des erreurs ou des oublis ont pu survenir.

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.



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

Vous trouverez ci-dessous les 4 scénarios pour le mode de jeu Standard. Les joueurs peuvent choisir le scénario auquel ils joueront à chaque partie ou peuvent sélectionner aléatoirement le scénario comme ils l'entendent.

ASSAUT SUR LE RESEAU DE SATELLITES

OBJECTIFS DE LA MISSION

Prenez le contrôle du réseau de satellites avant que les forces ennemies ne le fassent.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Zone de jeu : 3' x 3' (91 x 91 cm)

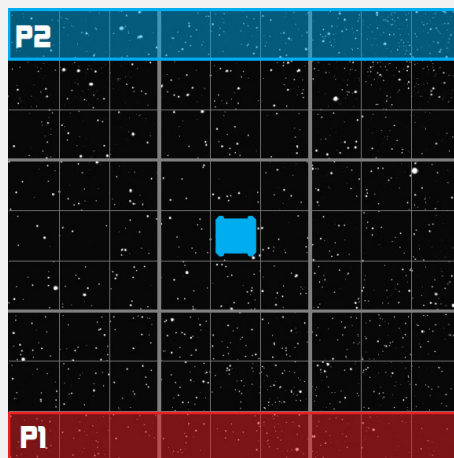
Obstacles: 6 (Asthéroïdes, Nuages de débris, Nuages de gaz)



: 5 satellites

Les joueurs suivent les règles de Mise en place présentes dans le Guide de référence, avec les exceptions ci-dessous :

Placer les obstacles : au début de l'étape Placer les obstacles de la Mise en place, placez un satellite au centre de la zone de jeu (centré à la portée 4,5 de tous les bords du plateau). Ensuite, en commençant par le premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle les quatre satellites restants à la portée 3 du satellite central et au-delà de la portée 2 de chacun des autres satellites. Le premier satellite placé par chaque joueur doit être placé à portée 2-4 de son propre bord du plateau. Le second satellite placé par chaque joueur doit être placé à portée 2-4 du bord du plateau de son adversaire. Une fois que les cinq satellites ont été placés, les joueurs placent les obstacles comme indiqué dans le Guide de référence. Les obstacles ne peuvent pas être placés en chevauchement d'un satellite.



COMPTAGE DES POINTS

- Au début du jeu, chaque joueur gagne des points de mission égaux au déficit de leur adversaire.
- A partir du deuxième round, au début de la Phase de Dénouement, chaque joueur gagne 1 point de mission pour chaque satellite sous son contrôle. Un joueur contrôle un satellite s'il a plus de vaisseaux à portée 0-1 du satellite que ceux de l'autre joueur. Lors de la détermination du contrôle d'un satellite, les vaisseaux moyens et grands comptent chacun pour deux vaisseaux.
- Lorsqu'un vaisseau est détruit ou retiré du jeu, le joueur adverse gagne des points de mission égaux à la valeur en points d'escadron de ce vaisseau.

VICTOIRE

- À la fin de la Phase de Dénouement, si un seul joueur a encore des vaisseaux dans la zone de jeu, il gagne immédiatement la partie.
- À la fin de la Phase de Dénouement, si un joueur a 20 points de mission ou plus et qu'il a plus de points de mission que son adversaire, la partie se prend fin.
- A la fin du douzième round, la partie prend fin.
- À la fin de la partie, si les deux joueurs ont au moins un vaisseau restant dans la zone de jeu, le joueur avec le plus de points de mission gagne.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Entité de scénario

Une entité de scénario est un type de marqueur qui est placé dans la zone de jeu pour faciliter le jeu en scénario. Les entités de scénario sont des objets mais elles ne peuvent pas être déplacées, attaquées, endommagées, verrouillées ou détruites sauf indication contraire dans une règle du scénario. Les entités de scénario n'obstruent pas les attaques.

Satellite

Un satellite est une entité de scénario.

UNE CHANCE D'ENGAGEMENT

OBJECTIFS DE LA MISSION

Battez les forces ennemies pour forcer leur retraite du secteur.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Zone de jeu : 3' x 3' (91 x 91 cm)

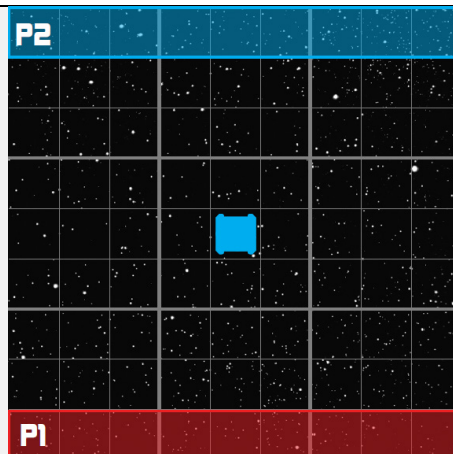
Obstacles : 6 (Astéroïdes, Nuages de débris, Nuages de gaz)



: 1 satellite

Les joueurs suivent les règles de Mise en place présentes dans le Guide de référence, avec les exceptions ci-dessous :

Placer les obstacles : au début de l'étape Placer les obstacles de la Mise en place, placez un satellite au centre de la zone de jeu (centré à la portée 4,5 de tous les bords du plateau). Ensuite, les joueurs placent les obstacles comme indiqué dans le Guide de référence. Les obstacles ne peuvent pas être placés en chevauchement du satellite.



COMPTAGE DES POINTS

- Au début du jeu, chaque joueur gagne des points de mission égaux au déficit de leur adversaire.
- A partir du deuxième round, au début de la Phase de Dénouement, un joueur gagne 1 point de mission s'il **conteste** le satellite. Un joueur **conteste** le satellite s'il a un ou plusieurs vaisseaux à portée 0-2 du satellite. Si seulement un joueur conteste le satellite, ce joueur gagne un point de mission supplémentaire.
- Lorsqu'un vaisseau est réduit à la moitié de sa santé (coque et boucliers totaux combinés, y compris toute modification de la coque et des boucliers via des cartes telles qu'Amélioration de la coque ou Amélioration des boucliers), le joueur adverse gagne immédiatement des points de mission égaux à la moitié de la valeur en points d'escadron du vaisseau **détruit**, arrondie vers le bas.
- Lorsqu'un vaisseau **ennemi** est détruit ou retiré du jeu, le joueur adverse gagne des points de mission égaux à la moitié de la valeur en points d'escadron de ce vaisseau, arrondie vers le haut.
 - Si aucun point de mission n'a été marqué plus tôt dans le jeu du fait qu'un vaisseau qui vient d'être retiré du jeu avait déjà été réduit à la moitié de sa santé, le joueur adverse gagne des points de mission égaux à la valeur en points d'escadron de ce vaisseau.

VICTOIRE

- À la fin de la Phase de Dénouement, si un seul joueur a encore des vaisseaux dans la zone de jeu, il gagne immédiatement la partie.
- À la fin de la Phase de Dénouement, si un joueur a 20 points de mission ou plus et a plus de points de mission que son adversaire, la partie prend fin.
- A la fin du douzième round, la partie prend fin.
- À la fin de la partie, si les deux joueurs ont au moins un vaisseau restant dans la zone de jeu, le joueur avec le plus de points de mission gagne.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Entité de scénario

Une entité de scénario est un type de marqueur qui est placé dans la zone de jeu pour faciliter le jeu en scénario. Les entités de scénario sont des objets mais elles ne peuvent pas être déplacées, attaquées, endommagées, verrouillées ou détruites sauf indication contraire dans une règle du scénario. Les entités de scénario n'obstruent pas les attaques.

Satellite

Un satellite est une entité de scénario.

MISSION DE SAUVETAGE

OBJECTIFS DE LA MISSION

Récupérez autant de caches de ravitaillement que possible avant l'ennemi.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Zone de jeu : 3' x 3' (91 x 91 cm)

Obstacles: 6 (Astéroïdes, Nuages de débris, Nuages de gaz)

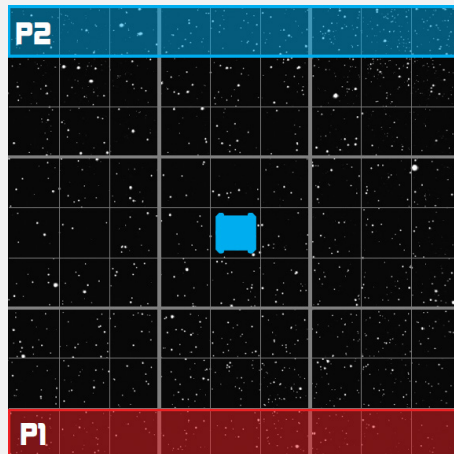


: 5 caches de ravitaillement

Les joueurs suivent les règles de Mise en place présentes dans le Guide de référence, avec les exceptions ci-dessous :

Déterminer l'Ordre des joueurs : à la fin de l'étape Déterminer l'Ordre des joueurs de la Mise en place, le premier joueur devient le joueur rouge, et le second joueur devient le joueur bleu. Chaque joueur retourne son Marqueur de joueur sur la face colorée correspondante.

Placer les obstacles : au début de l'étape Placer les obstacles de la Mise en place, placez une cache de ravitaillement au centre de la zone de jeu (centrée à la portée 4,5 de tous les bords du plateau). Ensuite, en commençant par le premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle les quatre caches de ravitaillement restantes à la portée 3 du marqueur de la cache centrale et au-delà de la portée 2 de chacune des autres caches. La première cache placée par chaque joueur doit être placée à portée 2-4 de son propre bord du plateau. La seconde cache placée par chaque joueur doit être placée à portée 2-4 du bord du plateau de son adversaire. Une fois que les cinq caches ont été placées, les joueurs placent les obstacles comme indiqué dans le Guide de référence. Les obstacles ne peuvent pas être placés en chevauchement d'une cache de ravitaillement.



COMPTAGE DES POINTS

- Au début du jeu, chaque joueur gagne des points de mission égaux au déficit de leur adversaire.
- A partir du deuxième round, au début de la Phase de Dénouement, chaque joueur gagne 1 point de mission pour chaque cache de ravitaillement présente sur la carte d'un vaisseau amical **allié sur les cartes VF**.
- Lorsqu'un vaisseau est détruit ou retiré du jeu, le joueur adverse gagne des points de mission égaux à la valeur en points d'escadron de ce vaisseau.

VICTOIRE

- À la fin de la Phase de Dénouement, si un seul joueur a encore des vaisseaux dans la zone de jeu, il gagne immédiatement la partie.
- À la fin de la Phase de Dénouement, si un joueur a 20 points de mission ou plus et a plus de points de mission que son adversaire, la partie prend fin.
- A la fin du douzième round, la partie prend fin.
- À la fin de la partie, si les deux joueurs ont au moins un vaisseau restant dans la zone de jeu, le joueur avec le plus de points de mission gagne.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Entité de scénario

Une entité de scénario est un type de marqueur qui est placé dans la zone de jeu pour faciliter le jeu en scénario. Les entités de scénario sont des objets mais elles ne peuvent pas être déplacées, attaquées, endommagées, verrouillées ou détruites sauf indication contraire dans une règle du scénario. Les entités de scénario n'obstruent pas les attaques.

Cache de ravitaillement

Une cache de ravitaillement est une entité de scénario. **Les vaisseaux peuvent utiliser l'action de scénario pour interagir avec ces entités de scénario à partir du deuxième round.**

Action de scénario [remorquage]

Les actions de scénario sont des actions blanches qui sont disponibles pour chaque vaisseau présent dans la zone de jeu durant le jeu en scénario. Un vaisseau ne peut effectuer une action de scénario que lors de son étape Effectuer une action. Par conséquent, un vaisseau ne peut pas effectuer une action de scénario si une action lui est accordée à tout autre moment.

Remorquage : lorsqu'un vaisseau effectue une action de remorquage, choisissez une cache de ravitaillement à portée 0-1. Retirez la cache de ravitaillement choisie de la zone de jeu et placez-la sur la carte du vaisseau. Un vaisseau ne peut avoir qu'une seule cache de ravitaillement sur sa carte. Ensuite, placez un de vos Marqueurs de joueur à côté de la figurine du vaisseau pour indiquer qu'il remorque une cache de ravitaillement. **S'il n'y a pas de cache de ravitaillement à portée, l'action échoue. Après qu'un vaisseau a effectué une action de remorquage, il retire tous les jetons d'occultation qu'il possède.**

À la fin de l'activation d'un vaisseau, un vaisseau peut choisir de larguer sa cache de ravitaillement. Si c'est le cas, retirez la cache de ravitaillement de la carte du vaisseau, puis le joueur adverse la place sur la zone de jeu n'importe où à portée 1 de ce vaisseau.

Lorsqu'un vaisseau remorque une cache de ravitaillement, **il ne peut pas effectuer d'actions**  ou  ou  ou  ou **gagner des jetons d'occultation**.

Lorsqu'un vaisseau **qui remorque** une cache de ravitaillement subit un dommage  ou est détruit, la cache de ravitaillement est larguée. Retirez la cache de ravitaillement de la carte du vaisseau, puis le joueur adverse place le marqueur dans la zone de jeu à portée 1 de ce vaisseau.

Lorsqu'un vaisseau qui remorque une cache de ravitaillement est placé en réserve, la cache de ravitaillement est larguée depuis la position du vaisseau avant que le vaisseau soit placé sur sa carte de vaisseau.

Lorsqu'un vaisseau qui remorque une cache de ravitaillement fuit le champ de bataille, la cache de ravitaillement est larguée depuis la position du vaisseau avant que le vaisseau n'exécute sa manœuvre.

BROUILLER LES TRANSMISSIONS

OBJECTIFS DE LA MISSION

Brouillez les transmissions des satellites pour priver les forces ennemies d'informations précieuses.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Zone de jeu : 3' x 3' (91 x 91 cm)

Obstacles : 6 (Astéroïdes, Nuages de débris, Nuages de gaz)

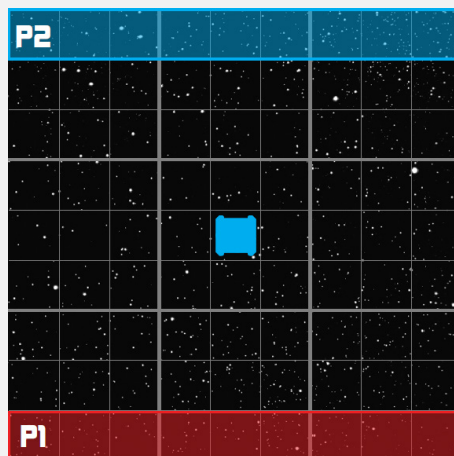


: 3 satellites

Les joueurs suivent les règles de Mise en place présentes dans le Guide de référence, avec les exceptions ci-dessous :

Déterminer l'Ordre des joueurs : à la fin de l'étape Déterminer l'Ordre des joueurs de la Mise en place, le premier joueur devient le joueur rouge, et le second joueur devient le joueur bleu. Chaque joueur retourne son Marqueur de joueur sur la face colorée correspondante.

Placer les obstacles : au début de l'étape Placer les obstacles de la Mise en place, placez un satellite au centre de la zone de jeu (centré à la portée 4,5 de tous les bords du plateau). Ensuite, en commençant par le premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle les deux satellites restants à la portée 3 du satellite central. Lorsqu'un joueur place un satellite, il doit le placer à portée 2-4 du bord du plateau de son adversaire. Une fois que les trois satellites ont été placés, les joueurs placent les obstacles comme indiqué dans le Guide de référence. Les obstacles ne peuvent pas être placés en chevauchement d'un satellite.



COMPTAGE DES POINTS

- Au début du jeu, chaque joueur gagne des points de mission égaux au déficit de leur adversaire.
- A partir du deuxième round, au début de la Phase de Dénouement, chaque joueur gagne 1 point de mission pour chaque satellite sous son contrôle. Le joueur dont le marqueur est sur un satellite contrôle cet objectif.
- Lorsqu'un vaisseau est détruit ou retiré du jeu, le joueur adverse gagne des points de mission égaux à la valeur en points d'escadron de ce vaisseau.

VICTOIRE

- À la fin de la Phase de Dénouement, si un seul joueur a encore des vaisseaux dans la zone de jeu, il gagne immédiatement la partie.
- À la fin de la Phase de Dénouement, si un joueur a 20 points de mission ou plus et a plus de points de mission que son adversaire, la partie prend fin.
- A la fin du douzième round, la partie prend fin.
- À la fin de la partie, si les deux joueurs ont au moins un vaisseau restant dans la zone de jeu, le joueur avec le plus de points de mission gagne.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Entité de scénario

Une entité de scénario est un type de marqueur qui est placé dans la zone de jeu pour faciliter le jeu en scénario. Les entités de scénario sont des objets mais elles ne peuvent pas être déplacées, attaquées, endommagées, verrouillées ou détruites sauf indication contraire dans une règle du scénario. Les entités de scénario n'obstruent pas les attaques.

Satellite

Un satellite est une entité de scénario qui ne peut avoir qu'un seul marqueur de joueur à la fois. Les vaisseaux peuvent utiliser l'action de scénario pour interagir avec ces entités de scénario à partir du deuxième round.

Action de scénario [brouillage]

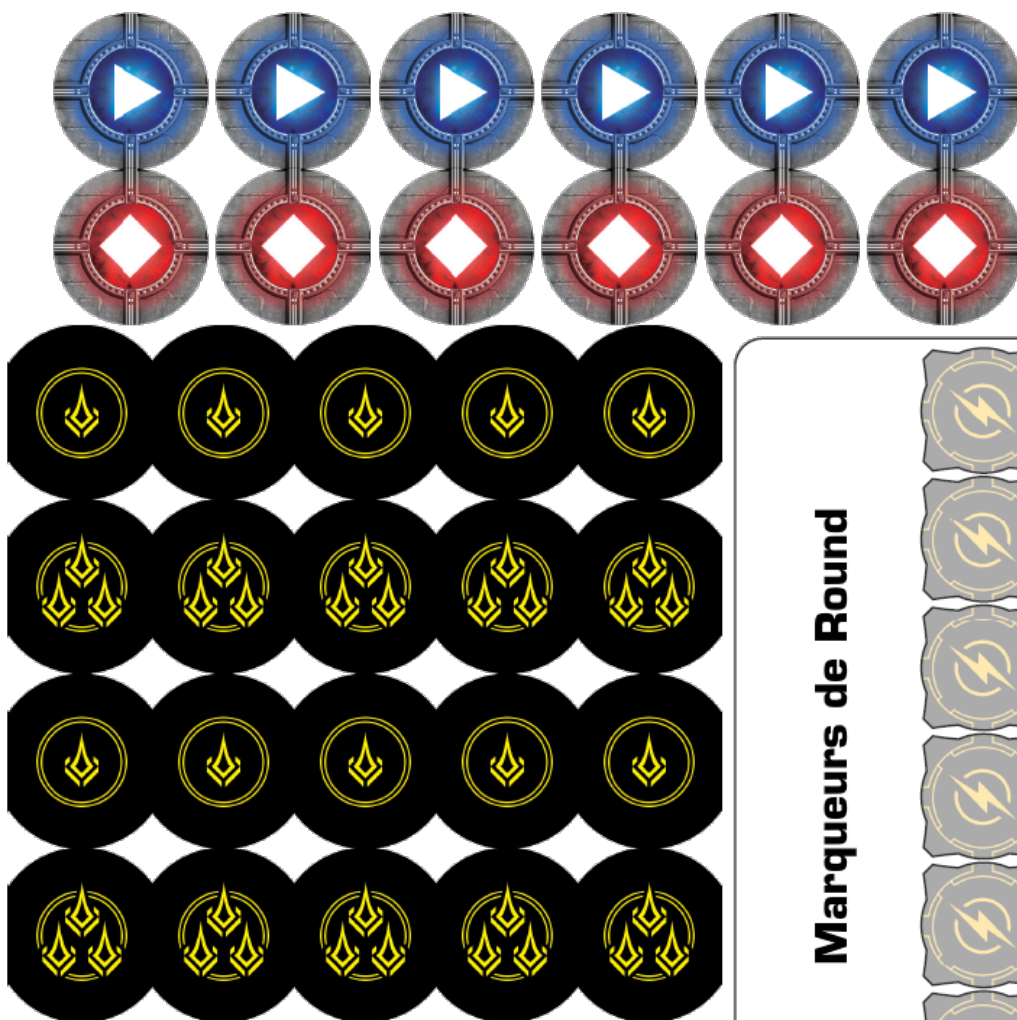
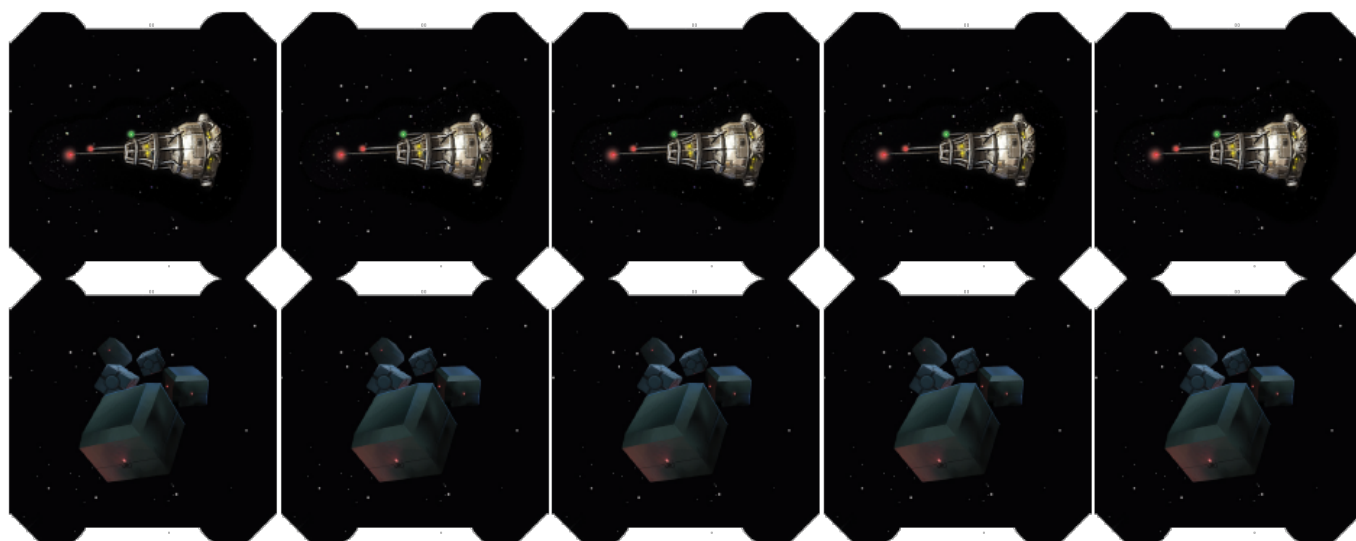
Les actions de scénario sont des actions blanches qui sont disponibles pour chaque vaisseau présent dans la zone de jeu durant le jeu en scénario. Un vaisseau ne peut effectuer une action de scénario que lors de son étape Effectuer une action. Par conséquent, un vaisseau ne peut pas effectuer une action de scénario si une action lui est accordée à tout autre moment.

Brouillage : lorsqu'un vaisseau effectue une action de brouillage, choisissez un satellite à portée 0-1 et placez l'un de vos Marqueurs de joueur sur le satellite choisi. Si le satellite choisi porte le marqueur d'un autre joueur, retirez-le avant de placer le vôtre. S'il n'y a pas de satellite à portée, l'action échoue.

Tant qu'un satellite est marqué par le Marqueur d'un joueur, ce joueur contrôle ce satellite.

ANNEXE

Attention, ces images ne sont pas forcément à la bonne échelle.



Marqueurs de Round

