

WARGAMES

INTRODUCTION

Loin de chez vous. En plein territoire ennemi. Vous êtes Taylor Minde, et vous n'êtes plus un pilote débutant. Mais vous êtes confronté à de nouveaux défis et à de nouveaux ennemis. Le moteur warp surcadencé de votre Chasseur stellaire génère désormais des anomalies, de petites déchirures dans le tissu de l'espace-temps, qui modifient les situations et nécessitent que vous vous adaptiez à la volée. Pourrez-vous utiliser ces anomalies à votre avantage ? Faites confiance à votre instinct ! Les citoyens de la Bordure Extérieure comptent sur vous.



APPRENEZ À
JOUER EN 5 MIN
EN VIDEO.

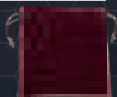
MATÉRIEL



1 Fiche Chasseur stellaire
(double face)



1 Fiche Vaisseau mère
(double face)



1 sac en tissu
"Anomalies"



1 aide de jeu



6 cartes Ennemi



6 cartes Tactique



27 cartes Défi



6 jetons
"Power"



9 jetons
Sablier



12 jetons "Anomalie"

MISE EN PLACE

Les Anomalies, les nouveaux ennemis et les nouvelles cartes Tactique sont **indispensables**. Tous les autres éléments de cette extension sont **optionnels** et peuvent même être utilisés sans jouer avec celle-ci. Suivez la mise en place du jeu de base avec les modifications et ajouts suivants :



Anomalies : placez les jetons Anomalie dans le sac Anomalies. Mélangez bien son contenu. Posez le sac près de la Réserve.

Ennemis : avant de constituer le deck de cartes Ennemi, mélangez les neuf nouvelles cartes Ennemi dans leurs piles respectives : niveau 1 (jaune), niveau 2 (orange) et niveau 3 (rouge).

Tactiques : mélangez les six nouvelles cartes Tactique dans le paquet de cartes Tactique.

Chasseurs stellaires : ajoutez les deux nouveaux Chasseurs stellaires aux modèles que vous pouvez choisir. Si vous sélectionnez le modèle Vengeur TR ou Relique MX, vous aurez aussi besoin d'un des deux nouveaux types de jetons POWER, en fonction de la configuration indiquée sur sa fiche.

Vaisseaux mères : ajoutez les deux nouveaux Vaisseaux mères aux options disponibles. Si vous choisissez la Clepsydre, vous aurez aussi besoin des jetons Sablier.

Défis : si vous souhaitez inclure un défi supplémentaire, mais optionnel, mélangez les trois cartes Défi du Vaisseau mère en jeu et choisissez-en une au hasard.

ANOMALIES

Les jetons Anomalie représentent la nouvelle capacité de votre Vaisseau à altérer la structure même de l'espace-temps. Mais manipuler la réalité cosmique peut entraîner des conséquences imprévues...

Une fois par tour, vous pouvez gagner un jeton Anomalie au cours de l'Étape 2 (actions du pilote). Si vous choisissez de le faire, piochez au hasard un jeton dans le sac des Anomalies et ajoutez-le à votre zone de Ressources sur sa face "A" visible. Gagner un jeton Anomalie ne coûte rien.

Effets "A" : quand vous gagnez un jeton Anomalie et que vous l'ajoutez à vos Ressources, vous pouvez résoudre l'effet de sa face "A" à n'importe quel moment au cours de l'Étape 2. Une fois résolu, placez-le dans votre défausse. **Vous ne pouvez pas stocker un jeton Anomalie dans la Soute de votre Vaisseau.**

Effets "B" : si vous piochez un jeton Anomalie dans votre sac au cours de l'Étape 4, ajoutez-le à vos Ressources sur sa face "B" visible. Au début de l'Étape 2 du prochain tour, **vous devez résoudre son effet "B" avant d'effectuer toute autre action.** Une fois résolu, placez le jeton dans votre défausse.

À la fin de chaque Warp, mettez tous les jetons Anomalie de votre défausse dans votre sac. Cela signifie que chaque effet positif "A" d'une Anomalie ne se produit qu'une seule fois, mais que son effet négatif "B" se produira à chaque Warp suivant !

Il y a quatre types de jetons Anomalie, chacun ayant des effets "A" et "B" différents. Ces jetons et leurs effets sont détaillés au dos de ce livret.

RÉCOMPENSES



Gagnez un jeton Anomalie et ajoutez-le à vos Ressources sur sa face "A" visible. Cela ne compte pas pour la limite normale d'une seule fois par tour.

DÉFIS

L'option des cartes Défi permet d'augmenter la difficulté du jeu. Vous avez compris comment détruire les Vaisseaux mères ? Essayez d'ajouter une carte Défi pour voir comment vous allez vous en sortir ! Cette extension inclut trois cartes Défi pour chaque Vaisseau mère disponible jusqu'à présent.

Pendant la mise en place, après avoir choisi un Vaisseau mère, mélangez les trois cartes Défi correspondantes, et choisissez-en une au hasard. Placez la carte ainsi déterminée face visible à côté du Vaisseau mère. Chaque carte Défi introduit une nouvelle règle ou capacité pour ce Vaisseau.

Si vous voulez vraiment corser la difficulté, essayez d'ajouter plus d'une carte Défi ! Serez-vous capable de détruire un Vaisseau mère avec ses trois cartes Défi en jeu ? (Avertissement : c'est extrêmement difficile, même pour les meilleurs pilotes de la Force).



CHASSEURS STELLAIRES



Classe : *Vengeur*

Modèle : *TR*

Le Vengeur TR est un Vaisseau talosien reconverti avec un système de bouclier évolué à trois strates. Les ingénieurs humains sont parvenus à en faire un appareil de nouveau fonctionnel, mais en encaissant des dégâts, le mécanisme alimentant le bouclier se détériore avec le temps.

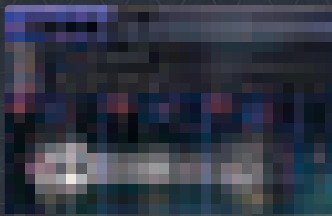


Classe : *Relique*

Modèle : *MX*

Le Relique MX présente le design classique des Vaisseaux des anciennes guerres. Il est le précurseur du plus moderne Artémis SI. Avec un propulseur à pulsion robuste et des améliorations modernes des systèmes de survie, cet appareil fiable est un des chasseurs préférés des vétérans.

VAISSEAUX MÈRES



Nom : *La Clepsydre*

Espèce : Gaard

Difficulté ★★★★★

La Clepsydre, un Vaisseau rotatif de classe cuirassée, est le joyau de la flotte des Gaards. Comme peuvent en témoigner nombre de ceux qui l'ont affronté, il semble devenir plus puissant après chaque attaque dirigée contre lui, en utilisant le pouvoir du temps pour alimenter ses attaques brutales.



Nom : *L'Agonie*

Espèce : Talos

Difficulté ★★★★★

L'Agonie a encaissé des dommages critiques. Il subit des fuites d'antimatière qui provoquent la défaillance de ses systèmes et une auto-détérioration très rapide. Sans aucun espoir de survie, ce Vaisseau mère talosien sème la destruction et le chaos dans son sillage.

CREDITS

RENEGADE GAME STUDIOS

Auteur : Scott Almes

Développement : T.C. Petty III

Responsable production jeux de plateau et de cartes :

Dan Bojanowski

Producteur associé jeux de plateau et de cartes : Jimmy Le

Directrice artistique jeux de plateau et de cartes : Anita Osburn

Illustrateur : Tyler Johnson

Design graphique : Cold Castle Studios

Rédacteur : Dustin Schwartz

Artiste production : Noelle Lopez

RENEGADE FRANCE

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Anne Bourdoux

Maquette : Hervé Loiselet


REMERCIEMENTS


Le concepteur du jeu aimerait remercier sa famille, l'équipe de tests de Pittsburgh et tous les joueurs en solo du monde entier. Renegade Game Studios aimerait remercier nos contributeurs et tous les joueurs des Séries Héros Solo qui nous permettent de continuer !


Pour plus d'informations, ou pour toutes vos questions, rendez-vous à l'adresse : www.renegade-france.fr sav@origames.fr




 /PlayRGSFrance

 @PlayRenegade

 @origames_official

 /PlayRenegade

 /Jeux Origames

© 2022 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.

© 2022 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.

JETONS POWER



Pulsion

Ce jeton compte comme trois Énergie, mais quand il est utilisé il vous inflige d'abord 1 dégât. Ce jeton ne peut pas être utilisé pour réparer vos boucliers.



Wagonnage

Révélés jusqu'à cinq jetons piochés dans le sac. Ajoutez tous les jetons Manœuvre à vos Ressources, remettez les autres dans le sac. Cet effet ne déclenche pas la fin du Warp.

JETONS ANOMALIE



Anomalie #1

Face A : gagnez un jeton Laser de valeur 2 pris dans la Réserve et ajoutez-le directement à vos Ressources.

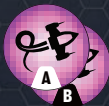
Face B : défaussez un jeton Laser de vos Ressources. Piochez un jeton dans votre sac et ajoutez-le à vos Ressources.



Anomalie #2

Face A : gagnez un jeton POWER de votre choix dans la Réserve et ajoutez-le directement à vos Ressources.

Face B : défaussez un jeton Énergie de vos Ressources. Piochez un jeton dans votre sac et ajoutez-le à vos Ressources.



Anomalie #3

Face A : gagnez un jeton Manœuvre de votre choix dans la Réserve et ajoutez-le directement à vos Ressources.

Face B : placez ce jeton sous l'ennemi avec la plus haute valeur de vitesse. Cet ennemi ne peut pas être Neutralisé au cours de ce tour. Piochez un jeton dans votre sac et ajoutez-le à vos Ressources.



Anomalie #4

Face A : piochez jusqu'à trois jetons dans votre sac et ajoutez-les à vos Ressources.

Face B : aucun effet.