



STAR WARS X-WING



Espace Sauvage

VER. 1.2.7

X2PO

Espace Sauvage

Bien au-delà de la corruption et de la décadence des Mondes du Noyau, au-delà de la bordure médiane ravagée par la guerre et bien plus loin que la bordure extérieure sans loi, il y a une région simplement connue sous le nom d'Espace Sauvage. Rares sont ceux qui ont exploré cette région et encore moins savent ce qui s'y trouve. Seuls les courageux ou les insensés cherchent à survivre ici, si loin de la civilisation connue. Les raisons qui poussent chacun à sortir ici sont aussi différentes que les personnages eux-mêmes, mais un fil conducteur les relie. Il y a de la liberté au milieu de la sauvagerie....

Synopsis

Dans ce mode de jeu, deux joueurs apportent chacun un ensemble de 3 cartes Scénario, Environnement et Joker présélectionnées. Les cartes des deux joueurs sont placées sur la table face visible. Une carte de chaque catégorie est éliminée. Les cartes restantes créent une partie unique de X-Wing.

Face à Face

Les Joueurs choisissent les règles à utiliser pour la partie (2.0/Legacy ou 2.5) mais les exceptions suivantes s'appliquent.

Limite d'Escadron (par Joueur) :

250 points d'escadron (V2) ou

25 points d'escadron (V2.5)

Introduction

Bienvenue dans le Mode Espace Sauvage présenté par l'équipe X2PO. Si vous lisez ce guide, il est possible que vous vous soyez éloigné des voies hyperspatiales de X-Wing et que vous ne soyez pas étranger aux projets créés sur Homebrew, qu'il s'agisse de projets bien connus comme "Heroes of the Aturi Cluster" ou d'autres. des modes abandonnés comme l'Epique ou le mode Surechère. Vous êtes une personne qui aime non seulement la base du jeu de figurines X-Wing, mais qui aime aussi explorer toutes les différentes façons d'y jouer. Vous ne trouverez pas ici de récompense dans le nombre de victoires que vous pouvez obtenir ou dans votre classement lors d'un événement comme les Tournois Mondiaux, mais dans le plaisir que vous pouvez avoir à votre table.

Notre mission est simplement de vous proposer une autre façon d'utiliser vos vaisseaux dans ce jeu bien-aimé. Notre objectif est de servir de pont pour la nouvelle expérience. Si vous êtes ici, vous recherchez probablement quelque chose au-delà de ce que propose le jeu officiel et quelles que soient les préférences de votre communauté, nous espérons être un pont entre tous les joueurs. Bien que nous préférions le système Legacy pour la création de listes, nous reconnaissons également la valeur d'un jeu tourné vers des objectifs.

Nous comprenons que la plupart des joueurs de X-Wing n'ont presque jamais joué à un événement régional ou à une ligue internationale via le jeu en ligne, mais profitent plutôt du jeu sur leur propre table de cuisine entre amis proches. C'est ce mode que nous voulons leur proposer.

Cela étant dit, nous sommes heureux de vous présenter les grandes lignes du mode de jeu Espace Sauvage. Et même si peu de gens se sont aventurés aussi loin, les étoiles brillent tout aussi brillamment. Rangez vos cartes de navigation et préparez un saut vers l'inconnu avec nous. Merci de vous joindre à nous dans cette entreprise, nous apprécions tous les commentaires et apprécions votre soutien.

Mise en Place du Jeu

Surface de jeu : 3' x 3' ou 91 cm x 91 cm

Cartes Espace Sauvage : Scénario, Environnement & Carte Joker

Obstacles : En fonction de la carte d'environnement

Composants : En fonction de la carte Scénario

Joker : En fonction de la carte Joker

Les Joueurs choisissent les règles à utiliser pour la partie (2.0/Legacy ou 2.5) mais les exceptions suivantes s'appliquent.

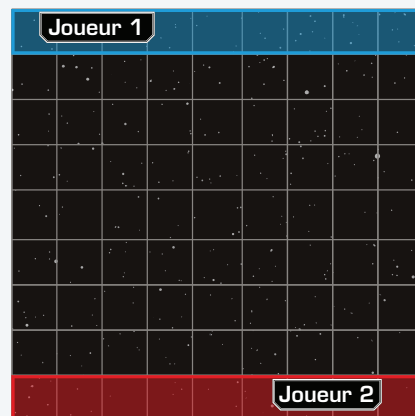
Premières Cartes : Le 1er Joueur sélectionne une des 3 cartes Espace Sauvage, retirant ensuite toutes les cartes de la même catégorie. Le second joueur choisit une carte dans l'une des catégories restantes, retirant ensuite toutes les cartes de cette catégorie. Finalement le 1er joueur sélectionne une des cartes dans la dernière catégorie. Les Cartes sélectionnées deviennent le Scénario, l'Environnement et la Carte Joker de cette partie.

Placement des Obstacles : Utilisez la liste des obstacles listés par la carte Environnement et la totalité des Obstacles amenées par les deux personnes comme réserve d'obstacles. Il est attendu que chaque joueur amène assez d'obstacles pour leurs cartes environnements. Les autres obstacles ne sont pas utilisés et sont mis de côté. Beaucoup des cartes Environnement changent le nombre et les règles de placements des obstacles.

Mise en place du Scénario : Après avoir placé les obstacles, la mise en place des objectifs définis par la carte Objectif peut commencer, mettez dans la zone de jeu tout les marqueurs et toutes les éléments nécessaires. Le 1er joueur place tout ses objectifs puis le second joueur place ses objectifs.

Carte Joker : Avant de placer les Forces, appliquez la carte Carte Joker. Ces cartes modifient des règles du jeu pouvant impacter le placement des forces. Ensuite placez les forces.

Durée de la Partie : La durée recommandée pour la partie est de 1h30m et le jeu se finit par la destruction totale ou la limite de temps.



Espace Sauvage Simplifié

Voyagez au-delà des Mondes du Noyau animés, au-delà de la bordure médiane en proie à des conflits et même au-delà de la bordure extérieure chaotique dans l'Espace Sauvage inexploré. Ce mode de jeu propose une version plus légère et plus accessible du mode de jeu. Dans Espace Sauvage Facile, les aventuriers de tous types – courageux, curieux ou simplement à la recherche d'une nouvelle expérience – peuvent profiter du frisson de l'exploration et de la liberté de la nature sauvage sans les défis intenses. Que vous soyez ici pour l'émotion ou la découverte, une chose est sûre : le plaisir simple de L'Espace Sauvage Facile vous attend !

SYNOPSIS

Dans ce mode de jeu, deux joueurs apportent chacun un ensemble de 3 cartes Scénario, Environnement et Joker présélectionnées. Les cartes des deux joueurs sont placées sur la table face visible. Une carte de chaque catégorie est éliminée. Les cartes restantes créent une partie unique de X-Wing.

Face à Face

Les Joueurs choisissent les règles à utiliser pour la partie (2.0/Legacy ou 2.5) mais les exceptions suivantes s'appliquent.

Limite d'Escadron (par Joueur) :

200 points d'escadron (V2) ou
25 points d'escadron (V2.5)

Mise en Place du Jeu

Surface de jeu : 3' x 3' ou 91 cm x 91 cm

Cartes Espace Sauvage : Scénario, Environnement & Carte Joker

Obstacles : En fonction de la carte d'environnement, si une carte est tirée

Composants : En fonction de la carte Scénario, si une carte est tirée

Joker : En fonction de la carte Joker, si une carte est tirée

Les Joueurs choisissent les règles à utiliser pour la partie (2.0/Legacy ou 2.5) mais les exceptions suivantes s'appliquent.

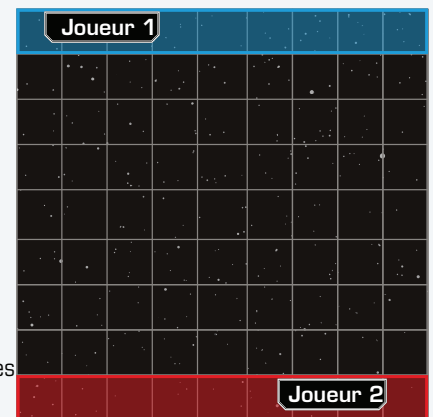
Découvrez votre aventure : Les Joueurs combinent les cartes Espace Sauvages choisies, les mélangent et en tirent une.

Placement des Obstacles : Si une carte environnement a été tirée utilisez la liste des obstacles listés par la carte Environnement et la totalité des Obstacles amenées par les deux personnes comme réserve d'obstacles. Il est attendu que chaque joueur amène assez d'obstacles pour leurs cartes environnements. Les autres obstacles ne sont pas utilisés et sont mis de côté. Beaucoup des cartes Environnement changent le nombre et les règles de placements des obstacles. Si aucune carte environnement n'a été tirée, effectuez le placement d'obstacles en suivant les règles de base.

Mise en place du Scénario : Après avoir placé les obstacles, si une carte scénario a été tirée, mettez les marqueurs de Scénario dans la zone de jeu avec tout les éléments nécessaires définis par la carte Scénario. Placez les objectifs selon l'initiative des joueurs. le 1er joueur place tout ses objectifs, ensuite le second joueur fait de même.

Carte Joker : Avant de placer les Forces, si une carte Joker a été tirée, appliquez la carte Carte Joker. Ces cartes modifient des règles du jeu pouvant impacter le placement des forces. Ensuite placez les forces.

Durée de la Partie : La durée recommandée pour la partie est de 1h15m et le jeu se finit par la destruction totale ou la limite de temps.



Règles

Règle D'or : Pilotez comme bon vous semble !

Jouez avec un état d'esprit centré sur le jeu et le plaisir pour tous les joueurs autour de la table.

Bien que ce mode de jeu ait été créé dans un objectif de compétition et de plaisir, une ambiguïté entre les interactions des cartes peut survenir. En cas de conflit de règles entre les effets, les joueurs doivent faire de leur mieux pour résoudre la règle d'une manière qui fonctionne pour tout le monde, en recourant au règles du jeu de base en cas de désaccord sur la résolution. Vous trouverez ci-dessous une série de questions et réponses sur les conflits probables et sur la manière dont l'équipe choisirait de résoudre le conflit.

Marqueurs Espace Sauvages (◆ Scénario, ⚙ Environnement and ♣ Marqueurs Jokers) : Ces pièces ont la même taille et la même forme que les marqueurs d'objectifs Standard.

Conditions entre parenthèses : Lorsqu'un effet dicte qu'un élément spécifique du jeu comme une condition de portée, l'effet en dehors des parenthèses est vérifié en premier. Si l'effet ne peut pas être résolu, l'effet est vérifié à nouveau, en commençant par le premier élément entre parenthèses. Cela continue jusqu'à ce que l'effet soit résolu avec succès sinon la résolution de l'effet échoue complètement.

- **Portée 3 (2,1) :** Si un objet ne peut pas être placé dans la portée 3, alors la portée 2 est vérifiée pour un placement légal, si elle ne peut pas être placée dans la portée 2, alors la portée 1 est vérifiée pour un placement légal.

Abandonner : Lorsqu'un vaisseau doit larguer son ■, il doit le larguer à l'aide d'un gabarit de vitesse 1 ↑. ■ ne peut pas être placé en dehors de la zone de jeu. Si ■ ne peut pas être largué, l'adversaire place ■ à portée 1 de ce vaisseau. Si un vaisseau s'enfuit d'un bord qui ne lui permet pas de marquer des points, il doit larguer son ■ avant d'exécuter la manœuvre.

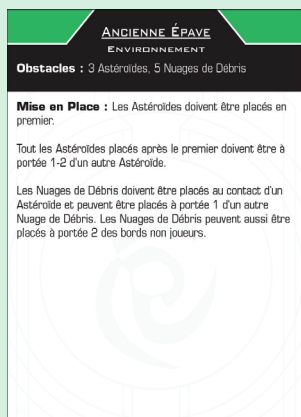
Obstacles Standards : Astéroïdes, Nuage de Débris ou Nuages de Gaz qui peuvent être trouvés dans les extensions du jeu X-Wing.

Joueur Attaquant : Le joueur attaquant est le premier joueur déterminé lors de l'étape déterminer le premier joueur.

Joueur Défenseur : Le joueur défenseur est le second joueur déterminé lors de l'étape déterminer le premier joueur.

Cartes Espace Sauvage

Cartes Environnement (Verte) : Les cartes Environnement informent les joueurs du type d'obstacles qui seront nécessaires pour ce jeu, ainsi que des effets supplémentaires que ces obstacles peuvent avoir. Les règles **standard** s'appliquent sauf indication contraire sur la carte d'environnement.



Cartes de scénario (Bleu) : Les cartes de scénario doivent être conservées à portée de main pendant le jeu pour que les joueurs puissent s'y référer. Ces cartes ajoutent des objectifs de score supplémentaires au jeu et définissent les règles de toutes les cartes d'objectif et leurs jetons.

Les jetons Objectif sont des composants du scénario, sauf indication contraire où il est considéré comme un engin distant, un obstacle, une structure ou un emport. Voir la référence des règles pour les définitions de chacun. De nombreux scénarios remplacent les règles des jetons Objectif, soit en leur donnant des statistiques, comme indiqué, soit en les rendant destructibles. Les cartes Objectif peuvent contenir des jetons, mais ne peuvent pas recevoir de cartes de dégâts.

Sauf indication contraire le déplacement ou l'engagement se fait à la phase correspondante. Pour se déplacer, les guides avant ou arrière des jetons objectif peuvent être utilisés. Le déplacement de l'objectif est effectué par le joueur avec la couleur appropriée.

Scores en 2.5 (AMG) : Divisez les points de scénario marqués par 10.



Cartes Joker (Rouge) : Les Cartes Joker, comme leur nom l'indique, modifient une règle du jeu, cela peut être pour une action, d'autres déclencheurs ou des événements tels que la mise en place ou la destruction. Toute règle relative aux capacités doit être lue avec la Carte Joker remplaçant les règles de base, à moins qu'une carte Environnement ou une carte Scénario n'entre en conflit avec elle, auquel cas la Carte Joker a une priorité inférieure.

Dans le cas où une Carte Joker rend une capacité de pilote ou une mise à niveau inutilisable, la Carte Joker doit être ignorée et les règles de base remplacent la Carte Joker.



Resources

L'objectif premier des personnes ayant créé ce mode était de rendre ce mode le plus accessible possible aux joueurs de tous niveaux et quelque soit l'étendue de leur collection. Limiter les ressources nécessaires à ce qui se trouve dans le Jeu de base était un objectif, mais il est conseillé d'obtenir des obstacles supplémentaires : des marqueurs d'astéroïdes, de champs de débris et de nuages de gaz, un moyen de mesurer jusqu'à la portée 5 et les jetons d'objectif standard.

Bien que tout ce qui précède soit accessible en magasin de jeux ou en ligne, pour faciliter ce mode, les personnes derrière ce mode de jeu, suggèrent d'imprimer certains composants. leur site est accessible à l'adresse suivante <https://infinitearenas.com> Des PDF facilement utilisables sont disponibles ici <https://x2po.org/wild-space>

Bien que les cartes de scénario, d'environnement et les cartes jokers puissent être imprimées sur la page Infinite Arenas <https://infinitearenas.com>, ces cartes peuvent également être choisies puis imprimées avec le résumé d e l'escadron pour faciliter le processus. Une manière de marquer quelles cartes de joueurs ont été choisies est recommandée si vous utilisez un escadron imprimé.

- Cartes d'Environnement (Vert, Taille Standard)
- Cartes de Scénario (Bleu, Taille Standard)
- Cartes Joker (Rouge, Taille Standard)
- Cartes d'Engin Distant (Taille Standard)
- Cartes d'Améliorations (Taille Standard)

Les développeurs du modes vous encouragent à vous tourner vers Tabletop Simulator pour vous parties en ligne :

https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator

Mode pour inclure Xwing (2.0 & 2.5) :

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2486128992>

Nous vous recommandons également de consulter la page dédié au mode de jeu Espace Sauvage pour TTS X-Wing qui comprend toutes les ressources nécessaires pour jouer au Mode Espace Sauvage :

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3021756594>

Les marqueurs d'Objectifs utilisées sont à la même taille que les marqueurs d'objectifs fournis dans les extensions Batailles Épiques ou les Boîtes de Base D'Escadrons d'AMG. Une Face est blanche, l'autre Noire.

Certaines cartes Espace Sauvage peuvent nécessiter l'utilisation de cartes d'engins distante ou d'améliorations. Ces cartes peuvent être trouvées parmi les cartes Espaces Sauvages. Certaines de ces cartes peuvent être recto-verso.

Crédits

Développement : Anton "Rick Antilles" Ivchenko, Jordan "Captain Trulove" Prange, Nicolas Friedl, Dylan "DBlevs" Blevins, Christopher "CrazyVulcan" Peters, Jack "Prism_Tanker" Napier

Testeurs : Matthew Cary, Greg Squire, Timo Schneider, Julian Garrecht, Anton "Rick Antilles" Ivchenko, Jordan "CaptainTrulove" Prange

Mise en Page : Infinite Arenas JimBob, Anton "Rick Antilles" Ivchenko

Gestion du Builder : David M.Borque (Android), Ganon (YASB)

Mise en page des Règles : Artem "SogeMoge" Kropachev, Anton "Rick Antilles" Ivchenko

Remerciements Spéciaux : Jeremy Huey

Traduit en Français : Genetix

