

Espace sauvage par X2PO

Cartes Vagues 1 & 2

Facile à Imprimer

page 1-4 - Cartes Espaces Sauvage
page 5 - Verso des cartes Espaces Sauvages sur fond Noir
page 6 - Verso des cartes Espaces Sauvages sur fond Blanc
page 7 - Engin Distant des Scénarios
page 8 - Versos des Engins Distants de Scénario
page 9 - Jokers et Améliorations de Scénarios 1
page 10 - Verso des Jokers et Améliorations de Scénarios 1
page 11 - Jokers et Améliorations de Scénarios 2
page 12 - Verso des Jokers et Améliorations de Scénarios 2
page 13 - Carte des Environnement
page 14 - Verso des Carte des Environnement
page 15 - Marqueurs

S'il vous plaît, faites attention aux marques de découpe !

AVANT POSTE

CARTE JOKER

Composants : 2 Marqueurs Joker

Mise en Place : Après avoir placé les obstacles, chaque joueur place 1 Marqueur Joker figurant un Avant Poste (➔) à portée 0 d'un obstacle. Les obstacles peuvent avoir 1 ou plusieurs ➔ à portée 0.

Engagement : Quand un vaisseau à portée 1 d'un obstacle avec un marqueur Avant Poste, ce vaisseau peut transformer un résultat ☺ en un résultat ♣.

DÉPÔT DE TRITANIUM

CARTE JOKER

RENFORTS EN URGENCE

CARTE JOKER

SENSEURS ENDOMMAGÉS

CARTE JOKER

Effet : La portée de détonation est augmentée de 1.

Mise en Place : Avant de placer les forces, chaque joueur choisit 1 vaisseau Petit ou Moyen et le place en réserve.

Après qu'un vaisseau allié se soit vu attribuer une carte de dégât, vous pouvez déployer un vaisseau en réserve à portée 1 de n'importe quel bord de la zone de jeu et au-delà de la portée 3 de tout vaisseau ennemi.

Quand un vaisseau effectue un verrouillage, il ne peut pas effectuer un verrouillage sur un vaisseau gêné par un obstacle.

Quand un vaisseau passe se déplace à travers ou chevauche un obstacle, il rompt tout verrouillage sur lui.

CARBURANT INSTABLE

CARTE JOKER

ÇA EXPLOSE MAINTENANT ?

CARTE JOKER

TEMPÊTE IONIQUE

CARTE JOKER

Après qu'un vaisseau a été détruit, tous les vaisseaux à portée 0-1 lancent 1 dé d'attaque. Sur un résultat ♦, le vaisseau subit 1 ♦.

Au début de la phase de préparation, lancez 1 dé d'attaque pour chaque obstacle standard. Sur un résultat ♦, chaque vaisseau et engin distant à portée 0-1 de cet obstacle se voit attribuer 1 carte de dégât face cachée. Ensuite l'obstacle est retiré.

Quand un vaisseau lance un dé d'attaque parce qu'il s'est déplacé à travers ou a chevauché un obstacle standard, lancez aussi un dé de défense et appliquez son effet (en plus des effets normaux).

- Sur un résultat ♦, gagnez 1 marqueur ionique.

IL Y EN A UNE AUTRE
CARTE JOKER**Composants :** 2 Cartes Il y en a une Autre**YSALAMIRI**
CARTE JOKER**Composants :** 2 Marqueurs Joker, 2 Cartes Ysalamiri**VORNSKRS**
CARTE JOKER**Composants :** 2 Marqueurs Joker, 2 Cartes Vornskrs

Si un vaisseau n'a pas de capacité de Force, avant de lancer un dé de défense vous pouvez lancer 1 dé d'attaque. Ce dé ne peut pas être modifié.

Sur un *****, ce vaisseau s'équipe de l'amélioration **Il y en a une autre** jusqu'à la fin de la partie.

Mise en Place : Après avoir placé les forces, chaque joueur place 1 des Marqueurs Joker figurant les Ysalamiri (ﷺ) à un de ses vaisseaux et équipe l'amélioration **Ysalamiri** sur ce vaisseau jusqu'à la fin de la partie.

Mise en Place : Après avoir placé les forces, chaque joueur place 1 des Marqueurs Joker figurant les Vornskrs (ﷺ) à un de ses vaisseaux et équipe l'amélioration **Vornskrs** sur ce vaisseau jusqu'à la fin de la partie.

AGAMAR
CARTE JOKER**BOITE NOIRE**
SCÉNARIO**PROBLÈME DE SONDES**
SCÉNARIO**Composants :** 4 Marqueurs de Scénarios**Composants :** 4 Marqueurs de Scénarios,
4 Cartes Sondes

Mise en Place : Utilisez les règles Standards.

Agamar, planète quelque peu reculée, n'était pas un monde bien connu. Parmi ceux qui avaient entendu parler de la planète, les Agamarians étaient stéréotypés comme des idiots.

Mise en Place : Après avoir placé les obstacles, chaque joueur place 2 marqueurs d'objectifs (♦) à portée 2 du bord du joueur et au-delà de la portée 3 d'un autre ♦.

Phase de Dénouement : Durant la phase de dénouement, les vaisseaux à portée 1 d'un ♦ de l'adversaire peuvent retirer cet ♦ sauf s'il y a au moins un vaisseau ennemi à portée 1 de ce marqueur.

Score : Après avoir calculé les scores, chaque joueur gagne 30 points pour chaque ♦ de l'adversaire qu'il a retiré.

Mise en Place : Chaque joueur place 2 marqueurs objectifs (♦) représentant des **Sondes** à portée 2 du bord du joueur et au-delà de la portée 3 d'un autre ♦.

♦ peuvent être ciblées par des armes principales après le tour 3.

♦ ne peuvent pas être retirées par des vaisseaux, des pilotes ou des améliorations.

Phase Système : Les sondes se repositionnent en utilisant les gabarits ↘, ↗ ou ↑ de vitesse 1 ou 2.

Score : Quand vous détruisez un ♦ ennemi vous marquez 30 points.

EMPLACEMENTS
SCÉNARIO**Composants :** 4 Marqueurs de Scénarios,
4 Cartes Batteries Défensives

Mise en Place : Après avoir placé les obstacles, en commençant par le second joueur, chaque joueur place 2 marqueurs de scénario (♦) représentant les **Batteries Défensives**. ♦ doivent être placées à portée 3 du bord du joueur et au-delà de la portée 2 de toute autre ♦.

♦ ne peuvent pas être retirées par des vaisseaux, des pilotes ou des améliorations.

Score : Après avoir calculé les scores, chaque joueur gagne 30 points pour chaque ♦ ennemis détruits.

VIP
SCÉNARIO**Composants :** 2 Triplets de Cartes Entourage

Mise en Place : Après avoir placé les forces, chaque joueur assigne chacune de ses 3 cartes **Entourage** à un ou plusieurs de ses vaisseaux. Le vaisseau avec la **Reine** ne peut pas être placé en réserve.

Score : Si le vaisseau avec la carte **Reine** est détruit, l'adversaire marque 50 points.

CONTREBANDE
SCÉNARIO**Composants :** 3 Marqueurs de Scénario

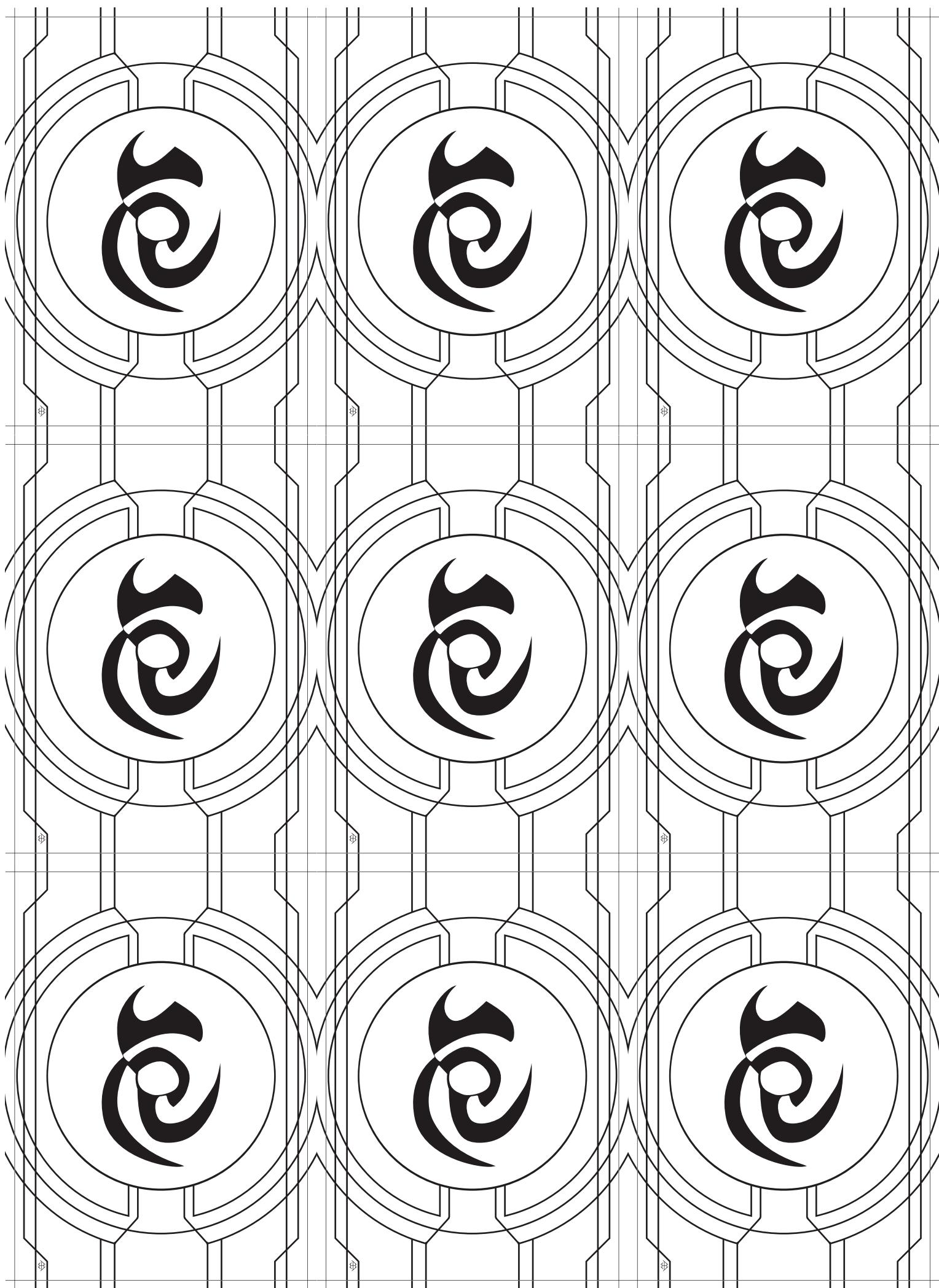
Mise en Place : Après avoir placé les obstacles, en commençant par le second joueur, chaque joueur place les marqueurs de scénario (♦) représentant les **Marchandises de Contrebande**. Le premier ♦ doit être placé au milieu de la zone de jeu. Les autres ♦ doivent être placés au-delà de la portée 1 des autres et dans la portée 5 des bords des joueurs. Avant de vous engager, vous pouvez revendiquer un ♦ dans votre arc de tir à portée 0-1 et placer le ♦ sur la carte pilote. Ensuite, sautez le reste de votre engagement. Un vaisseau ne peut avoir qu'un ♦ à la fois. Si un vaisseau avec ♦ subit un *****, est ionisé, est détruit ou fut depuis un bord autre que le bord de son joueur il doit abandonner son ♦. Durant la Phase d'Activation, si un vaisseau avec ♦ devait fuir depuis le bord de son joueur, à la place placez le en réserve et retirez son ♦. Durant la Phase de Dénouement, si un vaisseau avec un ♦ est à portée 1 du bord de son joueur, placez le vaisseau en réserve et retirez son ♦. Durant la phase de préparation suivante, le vaisseau en réserve est redéployé à portée 1 du bord de son joueur et au-delà de la portée 3 (2,1) de tout vaisseau ennemi si possible.

Score : Après avoir calculé les scores, chaque joueur marque 30 points pour chaque ♦ qu'ils ont retiré.

ESCORTE SCÉNARIO	HOLOCRON SCÉNARIO	SABOTAGE SCÉNARIO
Composants : 1 Marqueur de scénario, 1 Carte Navette CSS-1	Composants : 1 Marqueur de scénario, 2 Cartes Holocron	Composants : 1 Marqueur de scénario, 1 Carte Station Spatiale
<p>Mise en Place : Avant de placer les forces, le joueur en défense place à portée 3 de son bord joueur un marqueur de scénario (◆) représentant la Navette CSS-1 qui doit être escortée.</p> <p>Durant la Phase Système, si un vaisseau allié est à portée 0-3, ◆ peut se repositionner en utilisant le gabarit 4 ↑ ou n'importe quel gabarit de vitesse 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ peut fuit via le bord joueur de l'adversaire. ◆ ne peuvent pas être retirées par des vaisseaux, des pilotes ou des améliorations. <p>Score : si ◆ est détruit, le joueur attaquant gagne 50 points.</p> <p>Si le ◆ fuit via le bord joueur de l'adversaire, le joueur défenseur gagne 50 points.</p>	<p>Mise en Place : Placez un marqueur de scénario (◆) représentant un Holocron au centre de la zone de jeu. Chaque joueur reçoit une carte Holocron.</p> <p>Durant la Phase de Dénouement, un vaisseau peut revendiquer ◆ dans son ☈ à portée 0-1 si il n'est pas stressé et placer ◆ sur sa carte pilote. Puis le vaisseau gagne 1 marqueur de stress.</p> <p>Si un vaisseau avec ◆ subit un *, est ionisé, est détruit ou fuit il doit abandonner son ◆.</p> <p>Score : à la fin de la partie, chaque joueur marque 10 points pour chaque force active sur leur carte Holocron.</p>	<p>Mise en Place : Avant de placer les forces, le joueur défenseur place un marqueur de scénario ◆ représentant une Station Spatiale au-delà de la portée 3 de son bord joueur, au-delà de la portée 1 de tout bord et au-delà de la portée 0 de tout obstacle.</p> <p>◆ peut être verrouillé uniquement par une action du scénario.</p> <p>Score : A la fin du jeu, si ◆ est détruit, le joueur attaquant marque 50 points.</p> <p>Si ◆ est Opérationnelle, le joueur défenseur marque 50 points.</p>
TÉLÉMÉTRIE HYPERSPATIALE SCÉNARIO	DANTOONIE SCÉNARIO	CHAMP D'ASTÉROÏDES ENVIRONNEMENT
Composants : 1 Marqueur de scénario, 2 Cartes Télémétrie	Mise en Place : Utilisez les règles Standards. <i>Une de nos patrouilles a débarqué sur Dantooine. On a trouvé des traces d'une base rebelle, mais elle semble abandonnée depuis pas mal de temps.</i>	Mise en Place : Les Obstacles peuvent être placés à portée 1 les uns des autres et à portée 2 des bord non-joueurs.
CONJOINT ENVIRONNEMENT Obstacles : 8 Obstacles	NÉBULEUSE ENVIRONNEMENT Obstacles : 5 Nuages de Gaz, 3 Obstacles (sauf Astéroïdes)	ANCIENNE ÉPAVE ENVIRONNEMENT Obstacles : 3 Astéroïdes, 5 Nuages de Débris
<p>Mise en Place : Après avoir placé un obstacle, vous devez placer un second obstacle au contact de cet obstacle.</p>	<p>Mise en Place : Après avoir placé le second obstacle, tous les autres obstacles doivent être placés à portée 1-2 d'un autre obstacle et au-delà de la portée 3 des bords des joueurs.</p> <p>Les obstacles peuvent être placés à portée 2 des bords non-joueurs.</p>	<p>Mise en Place : Les Astéroïdes doivent être placés en premier.</p> <p>Tous les Astéroïdes placés après le premier doivent être à portée 1-2 d'un autre Astéroïde.</p> <p>Les Nuages de Débris doivent être placés au contact d'un Astéroïde et peuvent être placés à portée 1 d'un autre Nuage de Débris. Les Nuages de Débris peuvent aussi être placés à portée 2 des bords non joueurs.</p>

ANNEAU PLANÉTAIRE ENVIRONNEMENT	ETOILES BINAIRES ENVIRONNEMENT	DÉCHARGE ENVIRONNEMENT
Obstacles : 8 Obstacles	Obstacles : 2 Astéroïdes, 6 Nuages de Gaz	Obstacles : 9 Nuages de Débris
Mise en Place : Les obstacles doivent être placés au-delà de la portée 3 des bords joueurs et au-delà de la portée 0 des bords non joueurs.	Mise en Place : Les Astéroïdes doivent être placés en premier. Tout les Astéroïdes doivent être placés au-delà de la portée 3 les uns des autres et des bords des joueurs. Les Nuages de Gaz doivent être placés à portée 1 d'un Astéroïde et au-delà de la portée 1 d'un autre Nuage de Gaz. Les nuages de Gaz peuvent être placés à portée 2 des bords neutres.	Mise en Place : Après avoir placé le 1er obstacle, tous les autres obstacles doivent être placés à portée 2 d'au moins un obstacle et au-delà de la portée 1 de tout autre obstacle. Les obstacles peuvent être placés à portée 1 des bords neutres.
LA GUEULE ENVIRONNEMENT	COMÈTE ENVIRONNEMENT	VIDE INTERGALACTIQUE ENVIRONNEMENT
Obstacles : 6 Obstacles, 1 Marqueur d'Environnement	Obstacles : 3 Astéroïdes, 2 Nuages de Débris, 2 Nuages de Gaz	Obstacles : 6 Obstacles
Mise en Place : Avant de placer les obstacles, le premier joueur doit placer 1 Marqueur d'Environnement représentant La Gueule (◎) au centre de la Zone de Jeu. Les autres obstacles doivent être placés au-delà de la portée 1 de ◎. La Gueule : Ce Marqueur d'Environnement est un obstacle qui ne peut pas être retiré du jeu, ne peut pas être choisi pour les effets des engins, et ne peut pas être déplacé à un autre endroit après son placement initial. Après avoir exécuté une manœuvre, si un vaisseau est à portée 1 de ◎, assignez 3 marqueurs de rayons tracteurs à ce vaisseau. Si un vaisseau devient tracté à cause de ◎, au lieu d'appliquer les effets standards des marqueurs de rayons tracteurs, le joueur doit faire effectuer un tonneau sur le côté correspondant à la direction de la manœuvre effectuée ↗, ↘, ↙, ou ↛ ou faire un boost ↑ si la manœuvre du vaisseau est tout droit ou était une manœuvre avancée. Si un vaisseau chevauche ou passe à travers ◎, alors le vaisseau gagne 1 marqueur d'épuisement et un marqueur de contrainte. Durant la Phase de Préparation un vaisseau à portée 0 de ◎ doit choisir sa manœuvre tout droit bleu la plus rapide.	Mise en Place : Les Astéroïdes doivent être placés en premier, puis les nuages de débris, puis les nuages de Gaz. Le premier astéroïde doit être placé dans la portée 3 d'un bord. Chaque astéroïde additionnel doit être placé à portée 1 du précédent astéroïde, au-delà de la portée 1 des autres astéroïdes et dans la portée 4 des bords des joueurs. Chaque nuage de débris doit être placé à portée 1 d'un astéroïde, au-delà de la portée 1 des autres nuages de débris et à portée 5 des bords des joueurs. Chaque nuage de gaz doit être placé à portée 1 d'un nuage de débris, au-delà de la portée 1 des autres nuages de gaz et dans la portée 4 des bords des joueurs.	Mise en Place : Utilisez les règles Standards pour le placement des obstacles. <i>Les Etoiles ! Elles ont disparues ! Nous sommes en dehors de la galaxie... perdus quelque part dans le vide !</i>







Tant que vous défendez, lancez un dé de défense supplémentaire pour chaque vaisseau allié dans l'arc d'attaque.

Durant la Phase Système, récupérez 1 bouclier.

Durant la Phase d'Engagement, à l'initiative 0, vous

pouvez choisir un vaisseau à portée 0-1.

Ce vaisseau gagne un marqueur de contrainte et

lance un dé d'attaque. Sur un résultat \star , il gagne un marqueur de stress.

Durant la Phase Système, récupérez 1 bouclier.

Durant la Phase d'Engagement, à l'initiative 0, vous

pouvez choisir un vaisseau à portée 0-1.

Ce vaisseau gagne un marqueur de contrainte et

lance un dé d'attaque. Sur un résultat \star , il gagne un marqueur de stress.



•D10 (SONDE)

Durant la Phase Système, récupérez 1 bouclier.

Durant la Phase d'Engagement, à l'initiative 0, vous pouvez choisir un vaisseau à portée 0-1. Ce vaisseau gagne un marqueur de contrainte et lance un dé d'attaque. Sur un résultat \star , il gagne un marqueur de stress.

Durant la Phase Système, récupérez 1 bouclier.

Durant la Phase d'Engagement, à l'initiative 0, vous pouvez choisir un vaisseau à portée 0-1.

Ce vaisseau gagne un marqueur de contrainte et lance un dé d'attaque. Sur un résultat \star , il gagne un marqueur de stress.

BATTERIE DÉFENSIVE (A)

Tant que vous défendez, si l'attaque devait toucher et qu'il y a au moins un résultat \star/\star restant, ajoutez un résultat \star .



BATTERIE DÉFENSIVE (B)

Tant que vous défendez, si l'attaque devait toucher et qu'il y a au moins un résultat \star/\star restant, ajoutez un résultat \star .

Tant que vous défendez, si l'attaque devait toucher et qu'il y a au moins un résultat \star/\star restant, ajoutez un résultat \star .

BATTERIE DÉFENSIVE (B)

Tant que vous défendez, si l'attaque devait toucher et qu'il y a au moins un résultat \star/\star restant, ajoutez un résultat \star .





	<p>•IL Y EN A UNE AUTRE</p> <p>C'est un champ d'énergie créé par tous les êtres vivants. Elle nous entoure et nous pénètre. C'est ce qui lie la galaxie en un tout uni.</p> <p> 1</p>		<p>•IL Y EN A UNE AUTRE</p> <p>C'est un champ d'énergie créé par tous les êtres vivants. Elle nous entoure et nous pénètre. C'est ce qui lie la galaxie en un tout uni.</p> <p> 1</p>		<p>•YSALAMIRI</p> <p>Chaque vaisseau à portée 0-1 ne peut pas dépenser, perdre ou récupérer . L'attaquant ne peut pas dépenser de la pour effectuer des attaques ou modifier leurs dés d'attaque. L'attaquant ne peut pas dépenser de force pour modifier vos dés d'attaque ou de défense.</p> <p>Quand vous devriez subir une carte de dégât, retirez cette carte.</p>
	<p>•YSALAMIRI</p> <p>Chaque vaisseau à portée 0-1 ne peut pas dépenser, perdre ou récupérer . L'attaquant ne peut pas dépenser de la pour effectuer des attaques ou modifier leurs dés d'attaque. L'attaquant ne peut pas dépenser de force pour modifier vos dés d'attaque ou de défense.</p> <p>Quand vous devriez subir une carte de dégât, retirez cette carte.</p>		<p>•VORNSKRS</p> <p>Quand vous effectuez une attaque contre un vaisseau avec de la force, vous pouvez relancer 1 dé d'attaque.</p> <p>Quand vous devriez subir une carte de dégât, retirez cette carte.</p>		<p>•VORNSKRS</p> <p>Quand vous effectuez une attaque contre un vaisseau avec de la force, vous pouvez relancer 1 dé d'attaque.</p> <p>Quand vous devriez subir une carte de dégât, retirez cette carte.</p>
	<p>HOLOCRON</p> <p>Mise en Place : Perdez 5 .</p> <p>Au début de la Phase d'Engagement, si vous avez l'Holocron récupérez 1 sur cette carte.</p> <p>Tant que vous avez l'Holocron, vous pouvez dépenser des de cette carte comme si votre vaisseau avait dépensé autant de .</p> <p> 5</p>		<p>•STATION OPÉRATIONNELLE</p> <p>Mise en Place : à équiper avec cette face visible. Durant la Phase de Dénouement supprimez toutes les marqueurs rouges de la Station Spatiale.</p> <p>Action de Scénario : Transmettre Un vaisseau du joueur attaquant peut acquérir un verrouillage sur la Station Spatiale à portée 0-2. Avant qu'un vaisseau du joueur attaquant ne s'engage, il peut gagner 1 marqueur de désarmement pour dépenser son verrouillage sur la station et lancer un dé d'attaque. Sur un résultat retournez cette carte.</p>		<p>HOLOCRON</p> <p>Mise en Place : Perdez 5 .</p> <p>Au début de la Phase d'Engagement, si vous avez l'Holocron récupérez 1 sur cette carte.</p> <p>Tant que vous avez l'Holocron, vous pouvez dépenser des de cette carte comme si votre vaisseau avait dépensé autant de .</p> <p> 5</p>







CHAMP D'ASTÉROÏDES
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 10 Astéroïdes

Joueur 1

Astéroïdes

Joueur 2

CONJOINT
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 8 Obstacles

Joueur 1

Obstacles

Joueur 2

NÉBULEUSE
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 5 Nuages de Gaz,
3 Obstacles (sauf Astéroïdes)

Joueur 1

1st-2d Obstacles

3d-8th Obstacles

Joueur 2

ANCIENNE ÉPAVE
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 3 Astéroïdes, 5 Nuages de Débris

Joueur 1

Astéroïdes

Nuages de Débris

Joueur 2

ANNEAU PLANÉTAIRE
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 8 Obstacles

Joueur 1

Obstacles

Joueur 2

ETOILES BINAIRES
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 2 Astéroïdes, 6 Nuages de Gaz

Joueur 1

Nuages de Gaz

Astéroïdes

Joueur 2

DÉCHARGE
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 9 Nuages de Débris

Joueur 1

Nuages de Débris

Joueur 2

LA GUEULE
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 6 Obstacles, 1 Marqueur d'Environnement

Joueur 1

Obstacles

Joueur 2

COMÈTE
ENVIRONNEMENT

Obstacles : 3 Astéroïdes, 2 Nuages de Débris,
2 Nuages de Gaz

Joueur 1

Nuages de Gaz

Nuages de Débris

Astéroïdes

Joueur 2

