



# WARP'S EDGE

RÈGLES DU JEU



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
<b>MATÉRIEL</b>	<b>5</b>
Schéma – Carte Ennemi	6
Schéma – Carte Tactique	6
Schéma – Fiche Chasseur stellaire	7
Schéma – Fiche Vaisseau mère	8
<b>RANGEMENT</b>	<b>9</b>
<b>MISE EN PLACE</b>	<b>10</b>
<b>VICTOIRE ET DÉFAITE</b>	<b>12</b>
<b>SÉQUENCE DE JEU</b>	<b>12</b>
Étape 1 : Arrivée des ennemis	13
Étape 2 : Actions du pilote	13
Étape 3 : Attaques des ennemis	16
Étape 4 : Planification du pilote	18
<b>FIN DE WARP</b>	<b>18</b>
<b>FIN DE PARTIE</b>	<b>18</b>
<b>CRÉDITS</b>	<b>19</b>
<b>GLOSSAIRE</b>	<b>20</b>
<b>RÉCOMPENSES</b>	<b>21</b>
<b>VAISSEAUX MÈRES</b>	<b>22</b>
<b>JETONS POWER</b>	<b>24</b>

# WARP'S EDGE

— UN JEU SOLO PAR SCOTT ALMES —



Âge 10+



1 joueur



30-45 minutes

## INTRODUCTION

*Vous êtes Taylor Minde, un pilote débutant de la Bordure Extérieure. Après une bataille cruciale, vous êtes retrouvé isolé du reste de la flotte : vous êtes à présent seul, et perdu. Vos ressources s'amenuisant rapidement, vous enchaînez les sauts à travers des portails de distorsion, appelés des Warps, dans l'espoir de trouver la bonne combinaison, celle qui vous ramènera chez vous.*

*Mais vos efforts sont vains. À chaque nouveau Warp, vous vous éloignez de plus en plus loin vers les confins de la galaxie, là où même la Force ne s'est jamais rendue. Loin derrière les lignes ennemies, vous émergez de l'hyperespace... à proximité de la flotte adverse !*

*Il est trop tard pour battre en retraite, alors vous foncez dans la mêlée en faisant feu avec tout ce que vous avez mais vous n'êtes pas de taille contre le Vaisseau mère et son escorte. Les ténèbres sont déchirées par les lasers des canons à photons. En quelques secondes vous avez perdu vos boucliers, épuisé la batterie de vos armes, et votre coque est endommagée.*

*Quelques instants avant que vous soyez pulvérisé, le protocole expérimental SAUVEUR du vaisseau vous renvoie dans le temps au début du combat. La flotte ennemie est de nouveau face à vous. Au loin, vous discernez le Vaisseau mère. Mais le plus important, c'est que la batterie alimentant vos lasers est pleine. Vous avez une seconde chance, et vous savez ce qui vous attend...*

# MATÉRIEL



2 Fiches Chasseur stellaire  
(recto-verso)



27 cartes Ennemi :  
9 de niveau 1 (jaune)  
9 de niveau 2 (orange)  
9 de niveau 3 (rouge)



18 cartes Tactique



3 Fiches Vaisseau mère  
(recto-verso)



5 jetons Dégâts



1 pion Intégrité



1 pion Boucliers



1 pion Vaisseau mère



1 pion Warp



10 jetons de départ (bordure blanche)  
99 jetons standards (sans bordure)

109 jetons Pilote



1 sac en tissu pour les jetons



2 boîtes de rangement pour les jetons



1 livret d'histoire 1 livret de règles

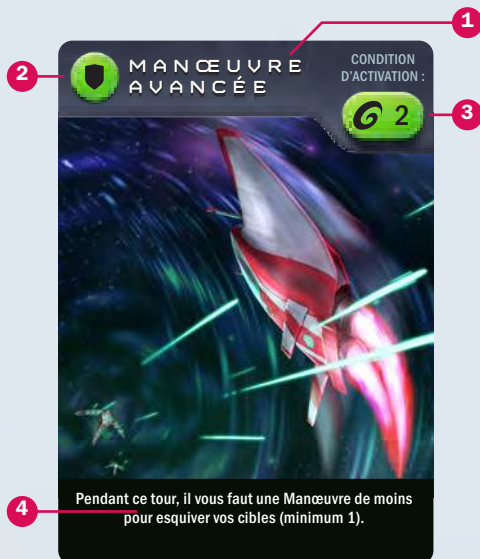
## SCHÉMA - CARTE ENNEMI

- 1 **Nom** : nom de cet ennemi.
- 2 **Espèce** : l'espèce extraterrestre à laquelle appartient cet ennemi.
- 3 **Niveau** : la difficulté pour vaincre cet ennemi.
- 4 **Seuil** : valeur de Laser ou de Manœuvre requise pour détruire ou esquiver cet ennemi.
- 5 **Récompense** : ce que vous gagnez quand cet ennemi est détruit ou si vous l'esquivez.
- 6 **Capacités** : capacités spéciales de cet ennemi.
- 7 **Valeur d'attaque** : dégâts infligés par l'attaque de cet ennemi.



## SCHÉMA - CARTE TACTIQUE

- 1 **Nom** : nom de la tactique.
- 2 **Catégorie** : la catégorie de cette tactique (offensive, défensive ou améliorative). Certaines tactiques n'ont aucune catégorie.
- 3 **Condition** : la valeur requise en Énergie, en Laser ou en Manœuvre pour activer cette tactique. Si cette condition a un fond rouge, les jetons utilisés pour activer cette tactique sont retirés du jeu.
- 4 **Effet** : l'effet produit par l'utilisation de cette tactique. Certaines tactiques ont des effets persistants, tandis que d'autres ont des effets utilisables une seule fois.



# SCHÉMA - FICHE CHASSEUR STELLAIRE

- 1 **Classe** : type général de vaisseau.
- 2 **Modèle** : spécificités du modèle.
- 3 **Configuration** : les cinq jetons Pouvoir disponibles.
- 4 **Jauge d'Intégrité** : l'état d'intégrité de votre appareil.
- 5 **Jauge des Boucliers** : l'état de vos Boucliers.
- 6 **Soute** : nombre de jetons que vous pouvez stocker, et où les placer.
- 7 **Capacités** : capacités spéciales dont dispose votre appareil.

**DÉTAILS D'UN TOUR**


**ÉTAPE 1 : Arrivée des ennemis** Ajoutez des ennemis à la ligne d'assaut.


**ÉTAPE 2 : Actions du pilote** Utilisez des jetons pour vos actions.

**ÉTAPE 3 : Attaque des ennemis** Résolvez toutes les attaques.


**ÉTAPE 4 : Planification du pilote** Piochez cinq nouveaux jetons.

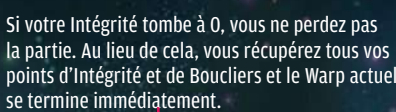
**ACHILLE**  
Modèle GC




6 


**SOUTE : 1**




7 

Si votre Intégrité tombe à 0, vous ne perdez pas la partie. Au lieu de cela, vous récupérez tous vos points d'Intégrité et de Boucliers et le Warp actuel se termine immédiatement.

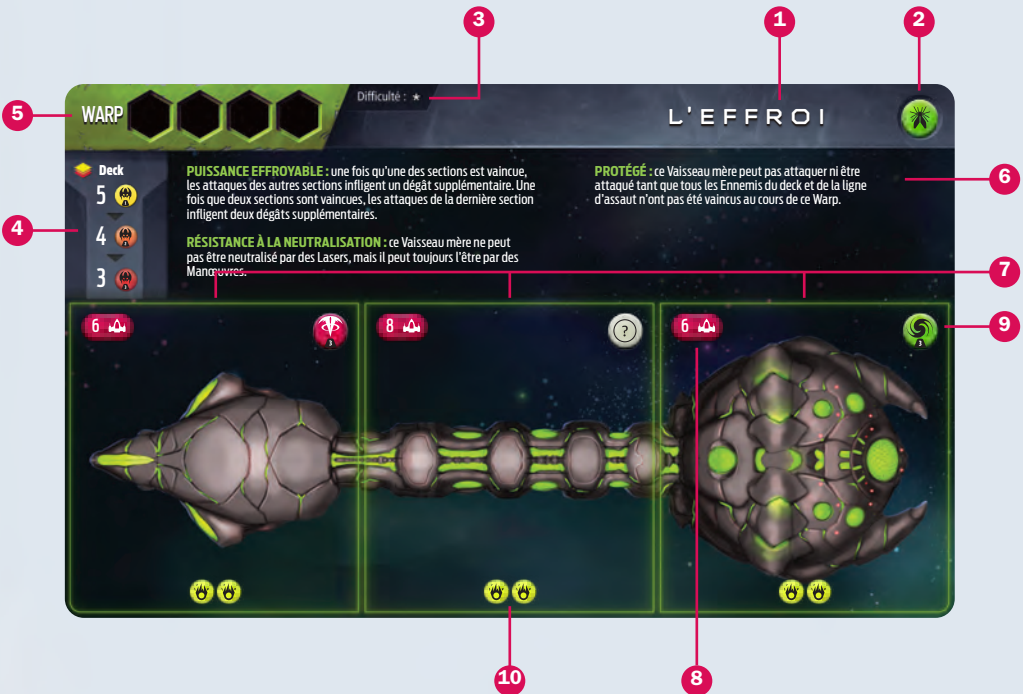
3 

4 

5 

# SCHÉMA - FICHE VAISSEAU MÈRE

- 1 **Nom** : nom du Vaisseau mère.
- 2 **Espèce** : l'espèce extraterrestre à laquelle appartient ce Vaisseau mère.
- 3 **Difficulté** : la difficulté pour vaincre ce Vaisseau mère.
- 4 **Deck ennemi** : la composition du deck ennemi.
- 5 **Piste Warp** : indique le Warp actuel et le nombre maximum de Warps.
- 6 **Capacités** : les capacités spéciales de ce Vaisseau mère.
- 7 **Sections** : les zones qui peuvent attaquer ou être attaquées individuellement.
- 8 **Seuil** : la valeur en Énergie, en Laser ou en Manœuvre requise pour vaincre cette section.
- 9 **Récompense** : ce que vous gagnez quand cette section est détruite.
- 10 **Valeur d'attaque** : dégâts infligés par cette section quand elle attaque.





## RANGEMENT

Avant votre première partie, et entre deux parties, vous aurez besoin de trier les différents éléments du jeu et de les ranger dans les emplacements qui leur sont réservés dans la boîte de rangement.

Le jeu inclut deux casiers de rangement que vous pouvez sortir de la boîte. Sous chaque emplacement des casiers sont indiqués où doivent être rangés les différents jetons ainsi que leur prix en cours de jeu.

Les jetons standards Énergie, Laser et Manœuvre sont utilisés dans chaque partie. Rangez tous ces jetons dans les emplacements indiqués dans les deux casiers de rangement en les triant par valeur.

Seuls cinq types de jetons POWER sont utilisés par partie. Avant chaque partie, vous placerez les jetons indiqués par la Configuration de votre appareil dans le casier de rangement approprié.

Entre deux parties, rangez dans le casier principal de la boîte avec tous les autres composants du jeu les jetons de départ, ainsi que les jetons POWER qui ne sont pas déjà à leur place.



## MISE EN PLACE

**Important !** Si vous lisez le livret d'histoire inclus avec le jeu, vous découvrirez une trame de fond concernant le pilote débutant Taylor Minde. Les choix que vous ferez en lisant ce livret affecteront la mise en place du jeu. Si vous n'utilisez pas le livret, suivez simplement les instructions ci-après.

**1 Chasseur stellaire.** Choisissez un des Chasseurs stellaires proposés. Placez sa fiche devant vous. Remettez les autres fiches dans la boîte de jeu.

- Placez le pion Intégrité sur la case numérotée la plus en haut de la Jauge d'Intégrité.
- Placez le pion Boucliers sur la case numérotée la plus en haut de la Jauge de Boucliers.

*Note :* chaque fiche Chasseur stellaire a deux faces, avec un vaisseau d'une classe et d'un modèle différent sur chacune. Choisissez l'appareil qui convient le mieux à votre style de jeu !

**2 Cartes Tactique.** Mélangez le paquet de cartes Tactique puis placez-le, face cachée, sur un côté de la zone de jeu. Piochez deux cartes du paquet et choisissez-en une que vous conservez.

- Placez la carte choisie face visible à gauche de votre fiche de vaisseau.
- Remettez l'autre carte face cachée en bas du paquet de cartes Tactique.

**3 Réserve.** Placez les lots de trois jetons POWER des cinq types dépendant de la configuration de votre vaisseau dans leurs rangements en les triant par lettre (P, O, W, E, R). La réserve de jetons devrait désormais contenir 15 jetons POWER et tous les jetons standards Énergie, Laser et Manœuvre. Placez-la à côté de la zone de jeu.

**4 Sac de jetons.** Mettez les 10 jetons de départ, ceux avec un bord blanc, dans le sac en tissu. Prenez dans la réserve un de vos jetons POWER « signature » (le jeton jaune indiqué dans votre Configuration) et mettez-le dans le sac.

**5 Ressources.** Mélangez le contenu du sac puis prenez cinq jetons au hasard et disposez-les à gauche de votre fiche pour constituer votre zone de Ressources.

**6 Vaisseau mère.** Choisissez un des Vaisseaux mères proposés. Placez sa fiche en haut de la zone de jeu. Remettez les fiches non utilisées dans la boîte.

- Placez le pion Warp sur la case "1" de la piste Warp.
- Vérifiez si le Vaisseau mère dispose d'une capacité affectant la mise en place.
- Placez les jetons dégâts près du Vaisseau mère.

*Note :* chaque fiche Vaisseau mère a deux faces. Chaque Vaisseau mère a des caractéristiques et des capacités uniques. Choisissez-en un avec un niveau de difficulté qui vous convient !

**7 Deck de cartes Ennemi.** La composition du deck de cartes Ennemi est différente pour chaque Vaisseau mère. Constituez ce deck comme indiqué sur le schéma de mise en place du Vaisseau mère choisi. Placez ce deck face cachée entre le Vaisseau mère et votre Chasseur stellaire.

## Constituer le deck de cartes Ennemi

1. Triez les cartes Ennemi en trois piles face cachée : niveau 1 (jaune), niveau 2 (orange) et niveau 3 (rouge). Mélangez chaque pile séparément.
2. Piochez dans chaque pile le nombre de cartes indiqué sur la fiche Vaisseau mère et mettez-les de côté, face cachée, puis remettez toutes les autres cartes dans la boîte de jeu.
3. Empilez les cartes Ennemi piochées, face cachée, avec les cartes de niveau 3 (rouge) en bas de la pile, les cartes de niveau 2 (orange) au milieu, et les cartes de niveau 1 (jaune) au-dessus.

- 8 Ligne d'assaut ennemie.** Piochez quatre cartes du deck de cartes Ennemi et placez-les, face visible, en ligne près du deck de cartes Ennemi en les disposant de gauche à droite dans l'ordre dans lequel elles ont été piochées.



Ressources

Défausse des jetons

## VICTOIRE ET DÉFAITE

Votre objectif est de vaincre le Vaisseau mère dans le temps imparti. Dans le vide de l'espace, on ne compte pas les points, il n'y a que des vainqueurs et des perdants. La partie se terminera donc soit par une victoire décisive, soit par une défaite totale.

### COMMENT GAGNER

Si vous détruisez toutes les sections du Vaisseau mère avant le Warp final, vous gagnez ! Vous avez restauré la paix dans la Bordure Extérieure.

### COMMENT PERDRE

Vous perdez à la fin du Warp final OU si votre jauge d'Intégrité atteint 0. La flotte ennemie envahit la Bordure Extérieure.

Vous devez trouver le juste équilibre entre la vitesse et la prudence. Vous devez agir vite, car vous avez peu de Warps pour réussir... mais si vous vous montrez trop téméraire, votre Chasseur stellaire sera annihilé par les assauts ennemis.

## SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en une série de manches appelées des Warps. Le nombre maximum de Warps par partie est déterminé par le Vaisseau mère que vous affrontez.

Chaque Warp est subdivisé en tours, et le nombre de tours dépend de la vitesse à laquelle le sac de jetons est vidé. Puisque vous ajoutez de nouveaux jetons au sac pendant la partie, les Warps compteront généralement de plus en plus de tours.

Chaque tour est composé de quatre étapes résolues dans l'ordre suivant :

- 1. Arrivée des ennemis** – ajoutez de nouveaux ennemis à la ligne d'assaut.
- 2. Actions du pilote** – utilisez vos Ressources pour effectuer des actions.
- 3. Attaques des ennemis** – résolvez les attaques de tous les ennemis de la ligne d'assaut.
- 4. Planification du pilote** – piochez de nouveaux jetons dans le sac.

Le Warp se termine quand, au cours de la dernière étape d'un tour, le sac est vide alors que vous devez encore piocher des jetons.

**Important !** Vous n'avez pas le droit de regarder dans le sac pour savoir quels jetons il contient. Cependant, vous êtes autorisé à toucher les jetons pour savoir combien il en reste dans le sac.

## ÉTAPE 1 : ARRIVÉE DES ENNEMIS

Au cours de cette étape, vous ajoutez de nouveaux ennemis à la ligne d'assaut en comblant les emplacements vides afin qu'il y ait de nouveau quatre cartes dans la ligne.

Pour chaque emplacement vide, piochez la carte du dessus du deck de cartes Ennemi et placez-la sur cet emplacement. S'il y a plusieurs emplacements vides, complétez la ligne, une carte à la fois, en allant de gauche à droite. S'il n'y a pas d'emplacement vide, ignorez cette étape.

S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans le deck de cartes Ennemi pour compléter la ligne, disposez-en le plus possible mais ne décalez pas les cartes séparées par un emplacement vide.

## ÉTAPE 2 : ACTIONS DU PILOTE

Au cours de cette étape, vous utilisez vos Ressources pour effectuer des actions. Vous pouvez utiliser chaque action autant de fois que vous le désirez, mais vous êtes limité par les jetons disponibles. Assignez autant de vos jetons disponibles aux cartes de votre choix de la ligne d'assauts.

- Certains Vaisseaux mères peuvent être attaqués à chaque tour, tandis que d'autres ne peuvent l'être que sous certaines conditions (voir leur fiche pour plus de détails). Si un Vaisseau mère peut être attaqué, vous pouvez alors tenter de détruire ses différentes sections. Si vous l'emportez contre une section d'un Vaisseau mère, placez un jeton Dégâts sur cette section pour indiquer qu'elle est détruite.
- Vous pouvez déplacer des jetons entre votre zone de Ressources et votre soute et inversement à n'importe quel moment au cours de cette étape. Cependant, votre soute ne peut jamais contenir plus de jetons que sa capacité maximale.

À la fin de cet étape, défaussez tous les jetons encore présents dans votre zone de Ressources.

### **Action : TIR DE LASERS**

Assignez un jeton Laser (valeur 1, 2 ou 3) à un ennemi. Placez ce jeton sur le bas de la carte Ennemi.

Cet ennemi est désormais Neutralisé et n'attaquera pas au cours de ce tour. Comptez la valeur totale des jetons Laser assignés à cet ennemi. Si le total est égal ou supérieur à son Seuil d'Intégrité, l'ennemi est détruit immédiatement !

Quand vous détruisez un ennemi, vous obtenez une récompense de destruction sous la forme de jetons ou d'autres effets immédiats. Tous les jetons gagnés de cette manière viennent de la Réserve (si elle en contient encore) et sont directement mis dans le sac. Ensuite, défaussez tous les jetons de la carte Ennemi et placez cette dernière dans la pile de défausse.

Vous trouverez la liste complète des récompenses et de leurs effets page 21.



### Action : MANŒVRER

Assignez un jeton Manœuvre (valeur 1) à un ennemi. Placez ce jeton sur le bas de la carte Ennemi.

Cet ennemi est désormais Neutralisé et n'attaquera pas au cours de ce tour. Comptez la valeur totale des jetons Manœuvre assignés à cet ennemi. Si le total est égal ou supérieur à son Seuil de Vitesse, vous esquiverez cet ennemi sur le champ !

Quand vous esquiverez un ennemi, vous obtenez une récompense d'esquive sous la forme de jetons ou d'autres effets immédiats. Tous les jetons gagnés de cette manière viennent de la Réserve (si elle en contient encore) et sont directement mis dans le sac. Ensuite, défaussez tous les jetons de la carte Ennemi et placez cette dernière dans la pile de défausse.

Vous trouverez la liste complète des récompenses et de leurs effets page 21.



## Action : RÉPARER LES BOUCLIERS



Défaussez un jeton Énergie (valeur 1, 2 ou 3). La valeur du jeton détermine le nombre de points de Boucliers récupérés. Augmentez votre Jauge de Boucliers d'un nombre de cases égal à deux fois la valeur du jeton.

Votre Jauge de Boucliers ne peut jamais dépasser son niveau maximum.

## Action : UTILISER UN JETON POWER



Utilisez l'effet unique d'un jeton POWER. Dans chaque partie, vous avez accès à cinq types de jetons POWER, en fonction de votre Configuration. La plupart des jetons POWER sont assignés à des ennemis quand ils sont utilisés, tandis que d'autres sont simplement défaussés.

De nombreux jetons POWER comptent comme des Lasers ou des Manœuvres, ce qui signifie qu'ils neutraliseront un ennemi et compteront pour la valeur totale requise afin de le détruire ou de l'esquiver.

Vous trouverez la liste complète des jetons POWER et de leurs effets en dernière page de ce livret.

## Action : ACHETER DES JETONS

Défaussez un ou plusieurs jetons Énergie, et gagnez un ou plusieurs jetons de la Réserve à un coût inférieur ou égal à la valeur totale des jetons Énergie défaussés. Mettez ces nouveaux jetons dans le sac.

Si la valeur totale des jetons Énergie que vous venez de défausser est supérieure au coût total des jetons que vous avez achetés, vous perdez la différence. Vous ne pouvez pas "faire la monnaie".

## Action : ACTIVER UNE TACTIQUE

Assignez un ou plusieurs jetons à une carte Tactique. Chaque Tactique nécessite une certaine valeur en Énergie, Laser ou Manoeuvre pour être activée. Vous devez assigner suffisamment de jetons au cours d'un même tour pour atteindre ou dépasser cette valeur. Placez les jetons sur la carte Tactique ; elle est désormais activée !

Vous pouvez utiliser des cartes Tactique activées à n'importe quel moment au cours de l'étape 2, que ce soit lors du tour où vous les avez activées ou lors de tours à venir. Quand vous utilisez une Tactique, défaussez les jetons sur la carte, appliquez son effet de texte, puis épuisez cette carte en l'inclinant. Chaque carte Tactique ne peut être activée et utilisée qu'une seule fois par Warp.

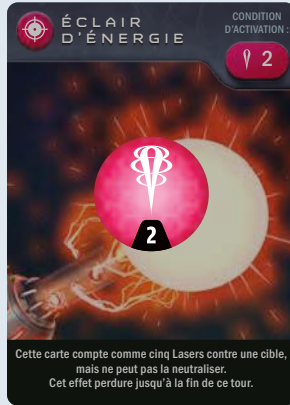
Certaines cartes Tactique ont des effets persistants. Quand vous en utilisez une avec un effet persistant, au lieu de défausser les jetons posés dessus, retirez-les du jeu. Les cartes Tactique avec des effets persistants n'ont besoin d'être activées et utilisées qu'une seule fois. Elles ne sont pas épuisées et leurs effets s'appliquent ensuite pour le reste de la partie.



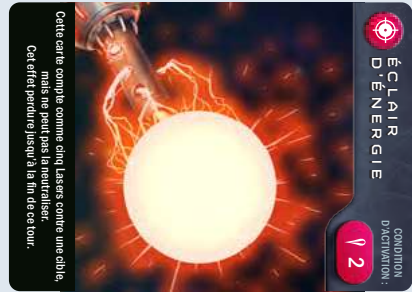
Non activée



Activée



Épuisée



## ÉTAPE 3 : ATTAQUES DES ENNEMIS

Au cours de cette étape, vous résolvez les attaques de tous les ennemis dans la ligne d'assaut. Résolvez-les de gauche à droite, les unes après les autres. Pour résoudre une attaque, suivez les étapes suivantes :

1. Vérifiez s'il y a des jetons au bas de la carte de l'ennemi. Si c'est le cas, cet ennemi est Neutralisé ! Ignorez complètement sa Valeur d'attaque et ses capacités.
2. Si l'ennemi n'est pas Neutralisé, vous subissez un nombre de dégâts égal à sa valeur d'attaque. Réduisez votre Jauge de Boucliers de 1 pour chaque dégât. Si votre Jauge de Boucliers tombe à 0, réduisez de 1 votre Jauge d'Intégrité pour chaque dégât restant à attribuer.
3. Pour chaque dégât infligé à vos Boucliers (mais pas à votre Intégrité), choisissez un jeton de votre défausse et retirez-le du jeu. Si vous n'avez pas assez de jetons dans votre défausse, retirez-en autant que vous le pouvez.
4. Déplacez tous les jetons au bas de l'ennemi et placez-les au-dessus de sa carte. Ces jetons sont toujours considérés comme étant assignés à cet ennemi, mais ils ne le neutralisent plus.

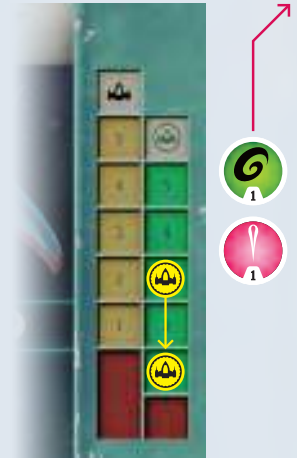
Certains Vaisseaux mères peuvent attaquer à chaque tour, tandis que d'autres ne peuvent le faire que dans certaines circonstances (voir leur fiche pour plus de détails). Si le Vaisseau mère peut attaquer, une fois toutes les attaques des ennemis résolues, effectuez une attaque pour chacune de ses sections.



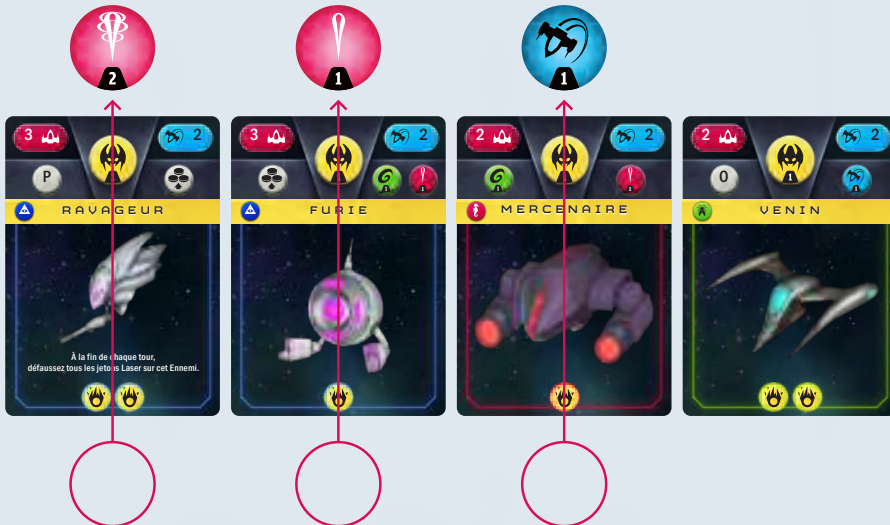


2 dégâts

Neutralisé !  
Aucun dégât



Exemple : vous avez assigné des jetons à trois ennemis. Ces trois ennemis sont Neutralisés et ils ne peuvent donc pas vous attaquer au cours de ce tour. Cependant, vous n'avez assigné aucun jeton au quatrième ennemi ; il vous inflige alors 2 dégâts. Déplacez le pion Boucliers de deux espaces vers le bas de sa Jauge, puis choisissez deux jetons de la défausse et retirez-les du jeu.



Exemple : au fur et à mesure que vous résolvez les attaques des ennemis, déplacez les jetons au-dessus des cartes des ennemis auxquels ils ont été assignés.

## ÉTAPE 4 : PLANIFICATION DU PILOTE

Au cours de cette étape, vous piochez cinq nouveaux jetons dans le sac.

Tout d'abord, secouez bien le sac pour vous assurer que les jetons sont bien mélangés. Puis piochez-y au hasard cinq jetons et placez-les dans votre zone de Ressources. Ces jetons, ainsi que ceux qui sont stockés dans votre soute, seront disponibles au cours de votre prochain tour.

Si le sac est vide au cours de cette étape et que vous avez toujours besoin de piocher des jetons, c'est la fin de ce Warp.

Sinon, commencez un nouveau tour ; retournez à l'étape 1.

### FIN DU WARP

Quand il se produit une fin de Warp, suivez les étapes suivantes :

- 1. Jetons pilote** – récupérez tous les jetons en jeu et remettez-les dans le sac. Cela inclut les jetons de votre zone de Ressources et de la défausse, ainsi que ceux qui sont assignés à des ennemis, à des sections d'un Vaisseau mère et à des cartes Tactique. Cependant, vous conservez d'éventuels jetons dans votre Soute.
- 2. Cartes Ennemi** – récupérez les cartes de la ligne d'assaut et de la défausse. Mélangez ces cartes puis placez-les, face cachée, au-dessus des cartes restantes du deck de cartes Ennemi.
- 3. Cartes Tactique** – redressez toutes vos cartes Tactique épuisées. Piochez-en deux nouvelles dans le deck, choisissez-en une que vous gardez, et remettez l'autre, face cachée, sous le deck.
- 4. Pion Warp** – faites progresser d'une case le pion Warp sur la Piste Warp.

Après avoir accompli ces étapes, assurez-vous que les jetons dans le sac soient bien mélangés.

Puis piochez au hasard cinq jetons dans le sac et placez-les dans votre zone de Ressources.

Vous êtes maintenant prêt pour le premier tour du Warp suivant !

### FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement au moment où se produit une condition de victoire ou de défaite. Ne terminez pas le tour ou même l'étape actuelle du tour.

## CRÉDITS

**Auteur :** Scott Almes

**Développement :** T.C. Petty III

**Illustrateur :** Tyler Johnson

**Design graphique :** Cold Castle Studios

**Rédacteur :** Dustin Schwartz

**Design graphique :** Cold Castle Studios

### **RENEGADE GAME STUDIO US**

**Président & éditeur :** Scott Gaeta

**Contrôle qualité :** Robyn Gaeta

**Directeur des opérations :** Leisha Cummins

**Responsable ventes & marketing :**

Sara Erickson

**Directrice artistique :** Anita Osburn

**Responsable production :** Dan Bojanowski

**Responsable gestion marketing :**

Teri Litorco

**Responsable production créative :**

Gordon Tucker

**Responsable production vidéo :**

Desiree Love

**Responsable événementiel :**

Patty Wainwright

**Coordinateur du développement :**

Dan Blanchett

**Service client :** Jenni Janikowski

### **RENEGADE FRANCE**

**Responsable éditorial :** Simon Gervasi

**Traducteur :** Philippe Tessier

**Relecteur :** Rodolphe Gilbert, Dimitri Pawloski


**Maquette :** ORIGAMES


### **Remerciements particuliers :**

Le concepteur du jeu aimerait remercier sa famille et ses amis pour l'avoir soutenu au cours de sa folle carrière. Il souhaite également remercier tous les testeurs qui ont affronté les inépuisables vagues d'ennemis de *Warp's Edge* encore, encore et encore. Renegade Game Studios aimerait remercier Punxsutawney Phil, nos contributeurs du Kickstarter, et tous les joueurs en solo du monde entier qui permettent la création de jeux comme *Warp's Edge*!

Pour plus d'informations  
sur Renegade Game Studio :  
[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)

 /PlayRGS

 @PlayRenegade

 @Renegade\_Game\_Studios




**RENEGADE  
GAME STUDIOS**


© 2020 Renegade Game Studios.  
Tous droits réservés.

Pour plus d'informations  
sur Renegade France :  
[www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr)

 /PlayRGSFrance/

SAV@Renegade-France.fr

 @origamesrenegadefrance

 Jeux Origames



Édition française : © 2021 Origames.  
Tous droits réservés.

## GLOSSAIRE

**Achat** – Quand vous achetez un jeton, vous payez son coût en dépensant de l'énergie. Les jetons que vous achetez proviennent de la réserve et vont dans le sac quand vous les achetez.

**Adjacent** – Les ennemis disposés sur la ligne d'assaut, sans espace vide entre eux, sont adjacents. Les sections les unes à côté des autres d'un Vaisseau mère sont adjacentes. La ligne d'assaut ennemie et le Vaisseau mère ne sont pas adjacents.

**Attaques** – Vous attaquez vos cibles en utilisant des Lasers ou des Manœuvres contre elles. Les cibles vous attaquent en vous infligeant des dégâts. Certains effets de jeu empêchent les attaques dans certaines situations.

**Cible** – C'est le terme générique utilisé aussi bien pour les cartes Ennemi que pour les sections individuelles du Vaisseau mère. Quand un effet de jeu fait référence à des cibles, il s'applique à toutes les cibles de la flotte extraterrestre.

**Défausse** – C'est la zone de jeu à droite de votre fiche de vaisseau ; vous-y placez les jetons quand ils sont défaussés. À la fin de chaque tour, tous les jetons non utilisés de votre zone de Ressources sont placés dans la défausse.

Les jetons défaussés sont remis dans le sac à la fin de chaque Warp.

**Détruire** – C'est le terme spécifique utilisé quand on vainc une cible avec des Lasers. Quand vous détruisez une cible, vous gagnez la récompense de destruction, s'il y en a une.

**Ennemi** – C'est le terme spécifique désignant les cartes Ennemi de la flotte extraterrestre. Quand un effet de jeu fait référence aux ennemis, il ne s'applique pas au Vaisseau mère.

**Esquive** – C'est le terme spécifique utilisé quand on vainc une cible avec des Manœuvres. Quand vous esquivez une cible, vous gagnez la récompense d'esquive, s'il y en a une.

**Gain** – Quand vous gagnez un jeton en raison d'un effet de jeu, vous n'avez rien à payer. Les jetons que vous gagnez proviennent de la réserve et vont dans le sac quand vous les obtenez.

**Neutraliser** – Vous neutralisez des cibles en les attaquant (ou avec certains effets de jeu). Les cibles Neutralisées ne peuvent pas vous attaquer au cours de ce tour. Certains effets de jeu empêchent toute neutralisation.

**Réserve** – C'est la réserve de jetons dans les casiers de rangement pour une partie. Vous pouvez acheter ou gagner les jetons de la Réserve. Si un certain type de jetons vient à manquer, il n'est plus disponible.

**Retirer du jeu** – Les jetons retirés du jeu sont rangés dans la boîte. Ils ne serviront plus pendant tout le reste de la partie.

## GLOSSAIRE

**Vaincre** – C'est un terme générique qui s'applique à toute méthode utilisée pour vaincre une cible, que ce soit avec de l'Énergie, des Lasers ou des Manœuvres.

**Vaisseau mère** – C'est le terme spécifique désignant le Vaisseau mère de la flotte extraterrestre. Quand un effet de jeu fait référence au Vaisseau mère, cela ne s'applique pas aux cartes Ennemi.

**Zone de Ressources** – C'est l'emplacement à gauche de votre fiche de Vaisseau ; vous y placez les jetons quand vous les piochez. Vous pouvez utiliser les jetons dans votre zone. Ceux que vous n'utilisez pas sont placés dans votre défausse à la fin de chaque tour.

## RÉCOMPENSE



Gagnez un jeton Laser de cette valeur pris dans la Réserve.



Gagnez un jeton Énergie de cette valeur pris dans la Réserve.



Gagnez un jeton Manœuvre pris dans la Réserve.



Augmentez vos Boucliers de cette valeur.



Gagnez un jeton POWER correspondant à cette lettre pris dans la Réserve.



Gagnez un jeton POWER de n'importe quel type pris dans la Réserve.



Piochez trois jetons dans le sac et ajoutez-les à vos Ressources.



Gagnez n'importe quel jeton pris dans la Réserve.



Choisissez deux jetons dans la défausse et remettez-les dans le sac.



Piochez une carte Tactique.

# VAISSEAU MÈRE

**Nom :** *L'Effroi*

**Espèce :**  
*Virène*

**Difficulté** ★

L'Effroi est protégé, aussi vous devez vaincre tous les ennemis avant de pouvoir l'attaquer. Ses sections ne peuvent pas être Neutralisées par des Lasers. Plus vous êtes proche de le vaincre, et plus ses attaques deviennent puissantes.

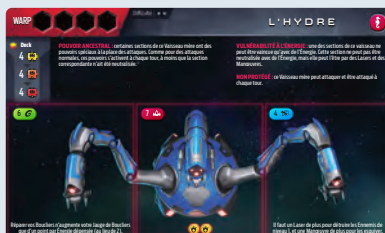


**Nom :** *L'Hydre*

**Espèce :** *Talos*

**Difficulté** ★ ★

L'Hydre est constituée de trois sections : l'une doit être vaincue avec de l'Énergie, une autre doit être esquivée avec des Manœuvres, et la dernière doit être détruite avec des Lasers. Bien que ses attaques ne soient pas très puissantes, ses capacités spéciales vous compliquent la tâche.



**Nom :** *Le Duo*

**Espèce :**  
*Gaard*

**Difficulté** ★ ★ ★

Le Duo est constitué de deux Vaisseaux mères distincts ayant chacun son propre deck d'ennemis et ses propres capacités spéciales. Les deux sont protégés, aussi vous devez vaincre tous les ennemis d'un deck avant de pouvoir attaquer le Vaisseau mère correspondant.



**Nom :** *L'Arsenal*

**Espèce :**  
*Gaard*

**Difficulté** ★ ★ ★ ★

L'Arsenal est composé de cinq sections à vaincre. Une seule de ces sections est active à chaque tour, ce qui signifie que vous devez agir rapidement pour cibler ses points faibles. Il n'est pas protégé, et peut donc être attaqué directement, mais seule la section active peut être ciblée.



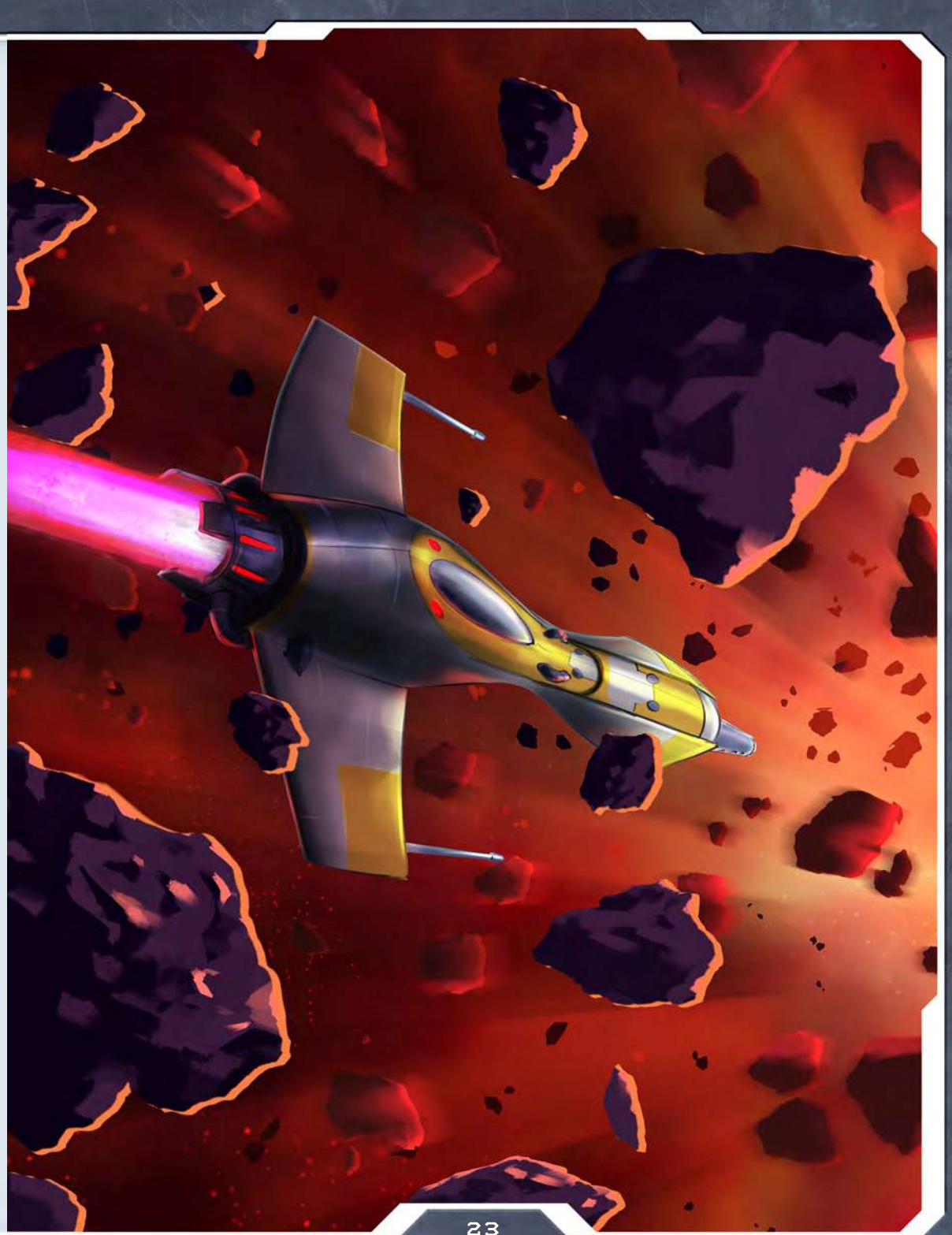
**Nom :** *Le Revenant*

**Espèce :** *Talos*

**Difficulté** ★ ★ ★ ★

Le Revenant est doté de deux modes. Sous sa forme spectrale, il est puissant et protégé. Avec seulement trois Warps pour le vaincre, vous devez rapidement venir à bout du deck ennemi. Puis il prend sa véritable forme, et vous n'aurez alors plus qu'un Warp pour l'abattre.





# JETONS POWER



## Pulsion photonique

Placez ce jeton entre deux cibles adjacentes. Il compte comme deux Lasers contre les deux cibles. Quand l'une des cibles est vaincue, ce jeton reste avec l'autre cible.



## Propulseur bélier

Choisissez une cible puis lancez ce jeton en l'air. S'il retombe face visible, ce jeton vaut cinq Lasers. S'il retombe face cachée, ce jeton neutralise la cible et il est défaussé à la fin du tour.



## Overdrive

Placez ce jeton entre deux cibles adjacentes. Il compte comme une Manœuvre contre les deux cibles. Quand l'une des cibles est vaincue, ce jeton reste avec l'autre cible.



## Oblique d'évitement

Choisissez une cible puis lancez ce jeton en l'air. S'il retombe sur le côté face, ce jeton vaut trois Manœuvres. S'il retombe côté pile, ce jeton neutralise la cible et il est défaussé à la fin du tour.



## Warp

Piochez trois jetons dans le sac et ajoutez-les à vos Ressources.



## Walkyrie

Ce jeton compte comme deux Manœuvres s'il est assigné à un ennemi de niveau 2 ou 3, et comme une Manœuvre quand il est assigné à une autre cible.



## Électro-Bot

Ce jeton compte comme un Laser. Quand la cible à laquelle il a été assigné est vaincue, ce jeton est assigné à une autre cible de votre choix, mais sans la neutraliser.



## Embuscade

Ajoutez un ennemi à la ligne d'assaut. Gagnez un Laser de valeur 2 pris dans la Réserve et assignez-le à cet ennemi.



## Réorganisateur

Choisissez : Énergie, Laser ou Manœuvre. Piochez un jeton dans le sac et ajoutez-le à vos Ressources. S'il est du type choisi, gagnez un jeton POWER pris dans la Réserve et ajoutez-le à vos Ressources.



## Réinitialisation

Activez une carte Tactique. Vous devez l'utiliser au cours de ce tour.



## Warhammer

Choisissez un ennemi. Ce jeton le détruit immédiatement, et vous gagnez la récompense de destruction. Les autres ennemis ne sont pas Neutralisés par des Lasers au cours de ce tour.



## Évolution

Choisissez entre Énergie et Laser. Échangez n'importe quel nombre de jetons de ce type dans vos Ressources avec des jetons du même type de la Réserve mais avec une valeur supérieure de un point.



## Réflacteur

Choisissez un ennemi. Contre cet ennemi, ce jeton compte comme un nombre de Lasers égal à la valeur d'attaque de cet ennemi plus un.



## Rupture

Retirez ce jeton du jeu. Gagnez quatre jetons de la Réserve de n'importe quelle combinaison de jetons (Laser, Manœuvre, Énergie) de valeur 1. Ajoutez ces jetons à vos Ressources.