

Brandon Sanderson

#RECKONERS

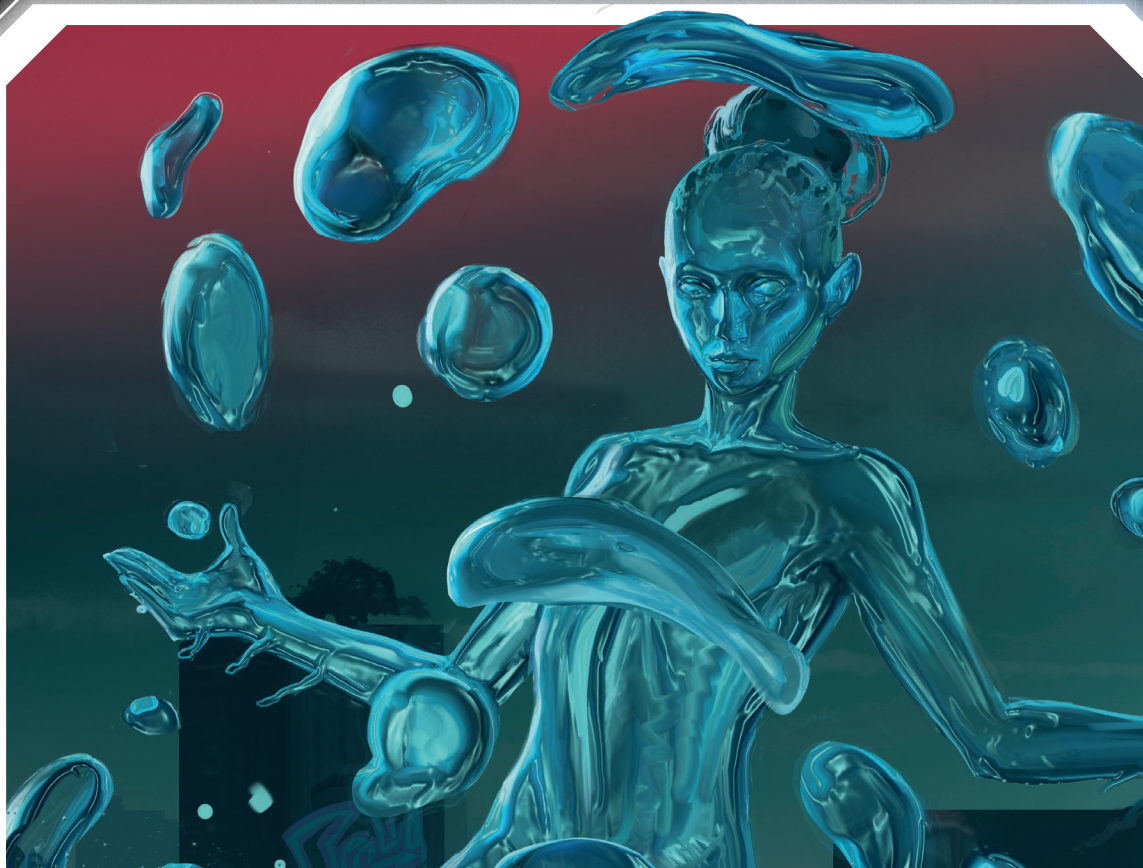
STEELSLAYER



Règles du Jeu

BRETT SOBOL

SETH VAN ORDEN



INTRODUCTION

David Charleston, maintenant connu comme “Tueur d’Acier”, et le reste des Redresseurs, tentent de ramener une gouvernance humaine à Newcago et continuent leur quête de libération des peuples opprimés des Etats Fracturés. Malheureusement, les Épiques ne seront pas arrêtés si facilement.

Quand une mystérieuse série d’attaques échoit sur les Redresseurs, Prof suspecte un vieil ennemi de tirer les ficelles. L’équipe se rend à Babilar, une métropole engloutie autrefois connue comme Manhattan, dans le but d’éclaircir les motivations d’une puissante Épique dénommée Regalia. L’équipe rejoint une autre cellule des Redresseurs afin d’enquêter et de mettre un terme à la menace.

Après s’être occupés de Regalia, les Redresseurs devront se confronter à un

autre puissant Epique appelé Limelight, à Ildithia, auparavant connue comme Atlanta. La cité est un monticule de sel de la taille d’un astéroïde en mouvement permanent, se décomposant et se reformant, comme un gigantesque escargot traversant le pays, laissant une coulée de sel dans son sillage.

De nouveaux alliés et défis attendent les Redresseurs à Babilar et Ilditha, serez-vous à la hauteur du nom de “Tueur d’Acier”?

NOTE AUX LECTEURS

Durant le développement de ce jeu, nous avons tenté d’éviter les spoilers qui pourraient gâcher le plaisir de la découverte de la série “Coeur d’Acier”. Ainsi, des lecteurs attentifs pourraient remarquer que quelques détails du jeu de plateau diffèrent de la trame des livres de Brandon Sanderson.

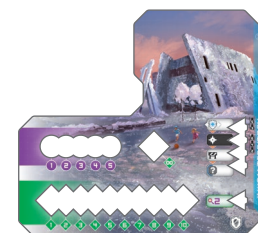
MATÉRIEL



2 FIGURINES DE
GRAND ÉPIQUE



2 SILHOUETTES DE
GRAND ÉPIQUE



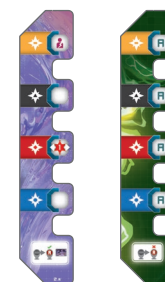
14 PLATEAUX QUARTIER



1 LIVRET LIMELIGHT



16 BOUCLERS
10 ROUGES 6 BLEUS



11 PLATEAUX
D’AJUSTEMENT



7 MARQUEURS DE
QUARTIER



1 JETON
D’AJUSTEMENT DE
DIFFICULTÉ



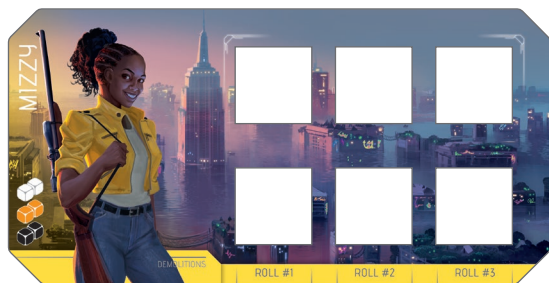
1 PLATEAU POUVOIR



8 JETONS
DUPLIQUER



4 FIGURINES DE REDRESSEURS & BASES
À CLIPSER



4 PLATEAUX JOUEURS



12 JETONS ASSAUT

3 JETONS
DÉMOLITION



1 PLATEAU DE
MOUVEMENT
D'ILDITHIA

18 DÉS SPÉCIAUX



4 DÉS DE POUVOIR
DE LIMELIGHT



1 DÉ DE CAPACITÉ
ÉPIQUE



7 CARTES CAPACITÉ DE REDRESSEUR
(4 NOUVELLES, 3 REMPLACEMENTS)



7 CARTES NEWCAGO



24 CARTES ÉQUIPEMENT
(22 NOUVELLES, 2 REMPLACEMENTS)



39 CARTES ÉPIQUE




12 CARTES REGALIA



14 CARTES DAWNSLIGHT

CARTES DE REMPACEMENT

Dans The Reckoners : Steelslayer, nous avons inclus une série de cartes de remplacement pour certaines cartes Équipement et Capacité de Joueur (marquées de ) pour deux raisons :

1. L'ÉQUILIBRAGE

Nous avons augmenté de 1\$ le coût des cartes Équipement Med Kit et Fuel Cells d'après les retours de la communauté. Bien qu'il s'agisse de cartes promotionnelles, nous les avons incluses dans tous les exemplaires de The Reckoners : Steelslayer afin de corriger ce problème d'équilibre.

Remplacez les anciennes versions de ces cartes par les nouvelles.

2. L'ICONOGRAPHIE

Nous avons rectifié notre nomenclature iconographique afin de mieux représenter comment certaines capacités et équipements fonctionnent réellement. Les cartes Capacité de David, Abraham et Tia sont incluses mais leurs pouvoirs respectifs demeurent inchangés. **Echangez les anciennes versions de ces Cartes Capacité de Redresseur par les nouvelles.**



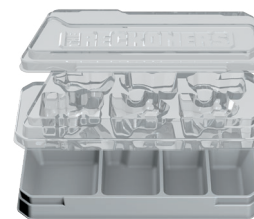
Ce symbole désigne dorénavant spécifiquement les **Dés de Base**.



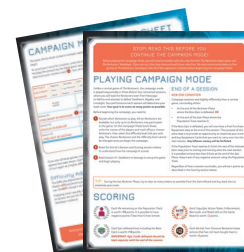
Ce symbole désigne soit les **Dés Speciaux** ou les **Dés de base**.



Ce symbole fait référence à l'action **une fois par tour, Donner** (voir page 6).



INSERT POUR
FIGURINES ET
MATÉRIEL



FEUILLETS DU
MODE CAMPAGNE

APERÇU

The Reckoners : Steelslayer offre 4 modules pour le jeu de base The Reckoners.

Ces éléments peuvent être ajoutés ensemble ou séparément dans n'importe quelle combinaison.

Module 1: Nouveaux Redresseurs Page 4

Module 2: Nouveaux Equipements Page 6

Module 3: Les Épiques Page 8

Module 4: Grands Épiques & Villes Page 10

• Regalia Page 11

• Babilar Page 13

• Limelight Page 15

• Ildithia Page 17

• Cartes Newcago Page 19

Variantes: Interchangeabilité,

Ajustement de la difficulté,

Mode Campagne Page 20

MODULE 1 : NOUVEAUX REDRESSEURS

The Reckoners : Steelslayer ajoute 4 nouveaux Redresseurs qui peuvent être joués dans n'importe quelle combinaison avec les Redresseurs du jeu de base.

MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur un **Plateau de Joueur** (au choix ou distribué aléatoirement) et le matériel de jeu commun à tous les joueurs à deux exceptions:

- 1 Tous les nouveaux Redresseurs commencent avec leur propre combinaison de dés telle qu'indiquée sur leur plateau joueur.
- 2 Si vous jouez avec Mizzie, commencez avec 3 jetons Démolition placés à côté du support Redresseur.

Si un autre plateau de joueur se trouve dans un support, échangez le tout simplement avec le nouveau.

Rangez tout le matériel inutilisé dans la boîte : plateaux joueurs, figurines et cartes Capacité de joueur. Des dés inutilisés peuvent être acquis en cours de jeu, il peut donc être utile de conserver au moins un dé de chaque type à côté de l'insert de matériel pour tout usage futur.



VALENTINE "VAL"

"Un bon Épique est un Épique mort"

Val est grande, c'est une femme autoritaire, sombre et méfiante envers tout le monde. Elle dirige les Redresseurs à Babilar et coordonne la mobilité de l'équipe à travers le réseau de voies navigables et de toits de Babilar. Selon la légende, Val aurait tué un Épique au Mexique en lui tirant dessus avec un tank.

CAPACITÉ DE JOUEUR : DISPATCH



Utilisation : Au choix, permettez à un autre Redresseur de bouger sa figurine sur n'importe quel autre Quartier **OU** retirez une Barricade de n'importe quel Quartier de la ville.

DÉS DE DÉPART



Val commence avec 2 dés de base et 4 dés spéciaux (2 verts et 2 violets).

ENCORE PLUS DE REDRESSEURS

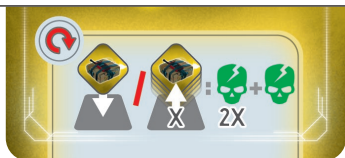
MISSOURI "MIZZY" WILLIAMS



"Bunker explosif de Mizzy. Qui entre ici ne sautera pas que de joie."

Mizzie est une jeune fille au large sourire pétillant. Elle occupe le rôle de sniper au sein de l'unité des Redresseurs de Babilar mais elle a également un don pour la démolition et la réparation d'équipement.

CAPACITÉ DE JOUEUR : DÉMOLITION



Utilisation : ajouter un jeton Démolition sur cette carte capacité **OU** retirer 0-3 jetons de cette carte capacité pour effectuer une action Attaquer un Épique. **La valeur d'attaque de l'action est égale à 2 fois le nombre de jetons dépensés plus 1.**

NOTE : Vous pouvez utiliser Démolition pour infliger 1 dégât à un Épique même si aucun jeton Démolition ne se trouve sur la carte capacité. Tous les symboles "Attaquer un Épique" de Démolition doivent être dépensés comme s'ils provenaient d'un seul dé.

Exemple : Mizzie dépense 2 des 3 jetons Démolition situés sur sa Carte Capacité pour utiliser 5 symboles Attaquer un Épique sur Curveball pour le vaincre (2x2 + 1).

DÉS DE DÉPART



Mizzie commence avec 2 Dés de Base et 4 Dés Spéciaux (2 oranges et 2 noirs)

EXEL



"Toutes les organisations ont besoin à la fois de bons chefs et de bons entrepreneurs de pompes funèbres. Les deux grandes constantes de la vie : la nourriture et la mort."

Exel est un colosse, on dirait un bûcheron qui aurait mangé un autre bûcheron encore plus gros. Il est les yeux et les oreilles des Redresseurs à Ildithia, compétence acquise à la CIA. Exel a aussi géré une entreprise de pompes funèbres et il prend plaisir à faire des plaisanteries, certes morbides, mais toujours légères sur les morts.

CAPACITÉ DE JOUEUR : TRADECRAFT



Utilisation : Ajoutez un symbole identique au dé utilisé pour activer cette carte capacité.

NOTE : Une carte Équipement ou un jeton Planification peut également être utilisé pour activer Tradecraft. Dans ce cas, le symbole additionnel doit être identique à l'un des symboles gagnés par la carte équipement ou le jeton Planification.

Exemple : Exel utilise la carte Équipement Notebook pour activer Tradecraft. Il a maintenant 3 actions de Recherche d'Épique qu'il pourra utiliser dans n'importe quel district de la ville ce tour-ci.

DÉS DE DÉPART



Exel commence avec 2 dés de base et 4 dés spéciaux (2 bleus et 2 rouges)

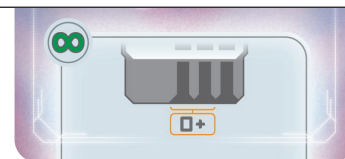
SAM



"Je préfère les tuer deux fois, juste pour être sûr"

Sam est le contact des Reckoners à Babilar et a été le premier à découvrir le lien entre Regalia et les attaques de Newcago. Il ne recule jamais devant un duel, même avec un Haut Épique.

CAPACITÉ DE JOUEUR : JOKER



Capacité permanente : durant la phase Lancer les Dés, vous pouvez décider de garder 0 dé ou plus lors des 2 premiers jets au lieu de 1 dé ou plus habituellement.

DÉS DE DÉPART



Sam commence avec 0 dé de base et 6 dés spéciaux (1 de chaque couleur).

MODULE 2 : NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

The Reckoners: Steelslayer ajoute 24 Cartes Équipement (marquées avec ) qui pourront être ajoutées à celles du jeu de base.

MISE EN PLACE

Mélangez les nouvelles cartes Équipement avec les cartes Équipement du jeu de base. Souvenez-vous de retirer les anciennes versions des cartes qui ont été remplacées (voir **Cartes de Remplacement** page 3).

POUVOIRS EQUIPEMENTS/ CAPACITÉS

UNE FOIS PAR TOUR - DONNER



Les cartes Équipement et les Capacités avec ce symbole peuvent être utilisées sans coût additionnel une fois par tour durant la phase Utiliser les Dés. Cependant, le

propriétaire doit forcément faire bénéficier un autre Redresseur de l'effet de cette carte. Faites pivoter la carte à 90° pour indiquer qu'elle a été utilisée ce tour-ci.

NOTE: Si vous jouez avec plus d'un Redresseur par joueur, vous pouvez utiliser ces objets sur un autre Redresseur que vous contrôlez.



UNE FOIS PAR TOUR - COÛTE DEUX

Les Cartes Équipement avec ce symbole peuvent être utilisées une fois par tour durant la phase Utiliser les Dés au prix de 2 dés. Les dés dépensés doivent afficher les

symboles situés en haut à gauche de la carte pour activer la carte Équipement. Placez les dés dépensés sur la carte Équipement pour indiquer que la carte a été activée lors de cette phase.

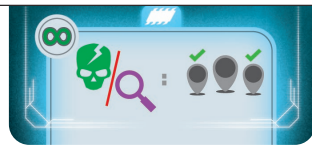
NOTE: des jetons Planification ou des Cartes Équipement peuvent également être utilisés pour activer ce type de carte.



CONSOMMABLE

Les Cartes Équipement avec ce symbole sont utilisées immédiatement lorsqu'elles sont achetées puis retirées de la partie.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES ÉQUIPEMENTS



Cartes : Gottschalk, Climbing Kit

Capacité permanente : Vous pouvez librement utiliser les symboles situés sur la gauche dans les Quartiers adjacents à celui où se trouve votre figurine comme si votre figurine s'y trouvait. Cette capacité s'applique aux deux symboles inscrits sur la carte

NOTE : les Jetons Planification et toute autre capacité/carte équipement utilisés pour générer ces symboles peuvent également bénéficier de cette capacité



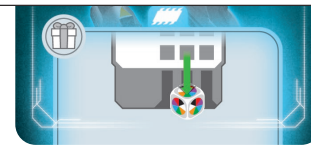
Carte : Kidnap

Utilisation : Choisissez un Quartier. Placez-y la figurine du Grand Épique **OU** 3 jetons Boucliers/Barricades/Sûreté/Dupliquer (dans n'importe quelle répartition) depuis n'importe où en jeu vers ce Quartier.



Carte : Tracking Device

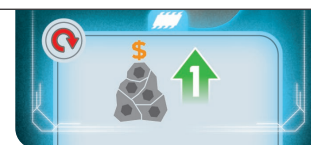
Utilisation : Gagnez un Jeton de Planification. Ce jeton va directement sur votre plateau de Joueur et peut être utilisé durant la phase où il a été reçu (ou gardé pour être utilisé dans un tour à venir).



Carte : Spyril

Utilisation : Permet à un autre Redresseur de récupérer un dé -de Base ou Spécial-précédemment utilisé. Le dé récupéré n'est pas lancé à nouveau. Cependant, le Redresseur qui récupère le dé peut choisir comment le réutiliser et peut le réutiliser d'une manière différente. Pour plus de clarté, les deux utilisations du dé prendront effet au cours du même tour.

IMPORTANT : Si le dé regagné avait été utilisé pour activer une carte Équipement/capacité, vous n'êtes pas autorisé à activer cette carte à nouveau.



Carte : Dish Soap

Utilisation : Bougez le marqueur de la piste Base des Redresseurs d'une case vers le haut. Si cette action est effectuée alors que le marqueur est déjà tout en haut de la piste, ne le placez pas tout en bas de la piste. à la place, effectuez l'action Gagner de l'argent qui pourra aussi être utilisée pour Se Déplacer, Retirer une Barricade, Activer une carte Équipement/Capacité de Joueur etc.



Carte : Utility Tool

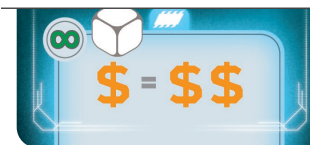
Utilisation : Changez le résultat d'un symbole durant la phase Utiliser les Dés.

NOTE : Si utilisé pour modifier un symbole d'un dé ou d'une carte avec 2 symboles ou plus, vous ne pourrez modifier qu'un seul symbole. Le ou les autres symboles sont utilisés normalement au sein de la même action.



Carte : Herman

Capacité Permanente : Vous pouvez échanger un dé de votre choix avec un autre dé de la réserve. Au début de chaque phase des Redresseurs, vous pouvez échanger le dé précédemment échangé avec un autre dé de la réserve.



Carte : Illicit Investments

Capacité Permanente : les symboles du type indiqué de vos dés de Base peuvent être utilisés comme s'il y en avait deux de ce type.

NOTE : Les dés Spéciaux et les Jetons de Planification ne sont pas modifiés par cette carte Équipement. Le symbole doit impérativement provenir d'un dé de Base uniquement.



Carte : Submarine

Capacité Permanente : Après avoir effectué une action Se Déplacer, effectuez l'une des actions montrées sur la droite (mais pas les 2) comme si elle provenait d'un dé montrant le symbole correspondant. De même, il est possible de dépenser cette action pour Retirer une Barricade, Activer une Capacité ou une Carte Équipement...



Carte : Fuel Cells

Capacité Permanente : n'importe quel(s) dé(s) ou Capacité ou Carte Équipement avec exactement deux symboles identiques peuvent être utilisés comme s'ils avaient trois symboles de ce type.

NOTE : Les Dés de Base qui auraient été affectés par des cartes équipement telles que Camera ou Evidence peuvent également bénéficier de l'effet des Fuel Cells. Des cartes Équipement comme Safe House ou Drone également.



Cartes : Newcago Dog, Babilar Pizza, Ildithia Tea

Consommable : Effectuez les Actions imprimées comme s'il s'agissait de Récompenses d'Épique.

IMPORTANT : Ceci peut entraîner une réaction en chaîne causant la défaite d'Épique voire la fin de partie. Toute récompense d'Épique doit être réclamée et résolue dès qu'elle est gagnée (voir p10 pour toute clarification)

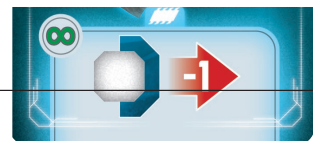


Carte : Blackmail

Capacité Permanente : Durant l'étape Activer les Épiques, ignorez l'action la plus à gauche sur la piste d'Action d'Épique d'une Carte Épique. Ceci s'applique uniquement à la carte Épique située dans le Quartier où se situe votre figurine.

NOTE : Cette Capacité prend effet immédiatement, même durant la phase Activer les Épiques venant juste après l'acquisition de cette carte.

IMPORTANT : Ceci n'empêche pas l'action la plus à gauche de la piste de s'activer si elle est actionnée par une action ou un jeton Copier l'Action de l'Épique. Cette carte n'a pas d'effet sur le Grand Épique. Cette carte n'interagit pas avec le jeton Sniper de Cody.



Carte : Sabotage

Capacité Permanente : Durant la phase Activer les Épiques, déplacez vers la droite le crochet Action d'Épique d'une case de moins qu'à la normale. Ceci s'applique uniquement à la carte Épique située dans le Quartier où se situe votre figurine.

NOTE : Cette Capacité prend effet immédiatement, même durant la phase Activer les Épiques venant juste après l'acquisition de cette carte.

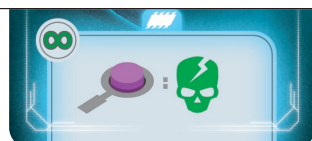
IMPORTANT : Cette carte n'a pas d'effet sur le Grand Épique. Cette carte n'interagit pas avec le jeton Sniper de Cody



Carte : Favor

Capacité Permanente : Lorsqu'un Épique est vaincu dans votre Quartier, effectuez l'action Planification comme s'il s'agissait d'un dé. Comme d'habitude, il est possible de dépenser cette action pour Se Déplacer, Retirer une Barricade, Activer une Capacité de Joueur ou une Carte Équipement ...

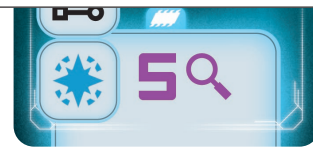
IMPORTANT : Un Redresseur peut bénéficier de cette Carte Équipement même si sa figurine n'est pas située dans le Quartier de l'Épique vaincu, du moment qu'il a effectué la dernière action Attaquer un Épique conduisant à la victoire contre l'Épique (ex via le jeton Sniper de Cody, la Carte Équipement Grenade Lancer...)



Carte : Blind Spot

Capacité Permanente : Lorsqu'un Épique ou le Grand Epique est Affaibli dans votre Quartier, effectuez l'action Attaquer un Epique comme s'il s'agissait d'un dé. Comme d'habitude, il est possible de dépenser cette action pour Se Déplacer, Retirer une Barricade, Activer une Capacité de Joueur ou une Carte Équipement ...

IMPORTANT : Un Redresseur peut bénéficier de cette Carte Équipement même si sa figurine n'est pas située dans le Quartier de l'Épique vaincu du moment qu'il a effectué la dernière action Rechercher un Épique qui a conduit à l'affaiblissement de l'Épique (via le jeton Sniper de Cody ou la Carte Équipement Notebooks par exemple)

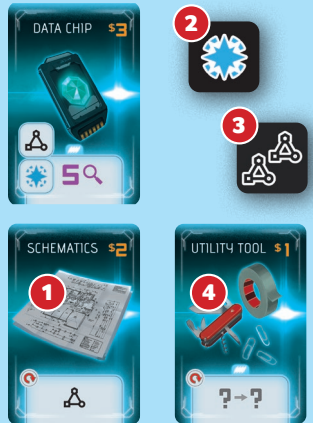


Cartes : Data Chip, Epic Bomb

Utilisation : Effectuez ces actions comme si elles provenaient d'un dé montrant le symbole correspondant. Cette carte peut également être utilisée pour Se Déplacer, Retirer une Barricade, Activer une Capacité de Joueur ou une Carte Équipement ...

NOTE : Rappelez-vous bien qu'un dé doit être complètement utilisé avant d'utiliser un autre dé.

Exemple : Data Chip peut être utilisée une fois durant chaque round. Elle requiert 1 action Planification et 1 action Contenir un Épique pour être activée. Prof peut l'utiliser en utilisant Schematics 1 et un dé avec l'action Contenir un Épique 2. Si Prof utilisait un dé avec une double action de Planification 3 à la place de Schematics, l'action Planification excédentaire serait perdue.



Utility Tool 4 ne peut pas être utilisée pour faire que le dé avec la double action de Planification 3 satisfasse les deux prérequis de symbole car Data Chip doit être activée grâce à deux dés/actions différents.



Carte : Extra Ammo

Utilisation : Durant la phase Utiliser les Dés, permettez à un autre Redresseur de relancer jusqu'à deux dés (ou de relancer un dé deux fois). Des dés déjà utilisés ne peuvent être relancés.



Carte : Predictive Analytics

Capacité Permanente : Les actions Planification peuvent être immédiatement converties en Jetons Planification. Ces Jetons Planification sont placés directement sur votre plateau de Joueur. Ceci permet aux Jetons Planification d'être dépensés le tour où ils ont été acquis.

IMPORTANT : Ceci ne s'applique PAS aux Jetons Planification gagnés via les Récompenses d'Épique.

NOTE : Il n'y a aucune limite au nombre d'actions Planification qui pourraient être ainsi converties dans un tour de jeu.



Carte : Rtich


Capacité Permanente : Vous gagnez un dé de n'importe quelle couleur depuis la Réserve de Dés. De plus vous pouvez échanger un autre de vos dés avec un dé de la Réserve de Dés. Au début de chaque phase de Redresseur, vous pouvez échanger l'un de ces dés ou les deux avec ceux de la Réserve.

NOTE : S'il n'y a pas assez de dés d'une certaine couleur dans la Réserve alors vous ne pouvez pas choisir de dé de cette couleur.

MODULE 3 : LES ÉPIQUES

The Reckoners: Steelslayer comprend 39 cartes Épique. La totalité des cartes Épique du jeu de base *The Reckoners* a été retravaillée avec de nouvelles actions d'Épique pour des ennemis plus caractérisés et offrant plus de challenge. De plus, il y a de nouveaux Épiques que les lecteurs reconnaîtront sans mal.

MISE EN PLACE

Remplacez les cartes Épique du jeu de base par les nouvelles (marquées du symbole ).

Placez le **Dé de Capacité Épique** et le nouveau Plateau de ressources avec les Boucliers et les Jetons Dupliquer à portée de main près de la zone de jeu.

ACTIONS D'ÉPIQUE



EFFETS PERSISTANTS

Les Effets Persistants sont différents des Actions d'Épique normales et s'appliquent dès qu'ils sont situés à gauche du crochet d'Action d'Épique



ATTIRER

Déplacez tous les Redresseurs situés dans les Quartiers adjacents à celui de l'Épique activé. Les Barricades n'entravent pas ce mouvement.

Effet Persistant : Les Redresseurs situés dans ce Quartier ne peuvent pas Se Déplacer.



REPOUSSER

Ajoutez une Barricade et tous les Redresseurs situés dans le Quartier de l'Épique activé doivent se déplacer dans le prochain Quartier dans le sens horaire. Les Barricades n'entravent pas ce mouvement.



RENFORCER L'ÉPIQUE

Déplacez le crochet d'Action d'Épique d'une case vers la droite

NOTE : Ceci ne déclenche pas d'actions additionnelles de la part de l'Épique à moins qu'il n'ait pas encore été activé ce tour-ci ou si le crochet ne peut plus se déplacer vers la droite (auquel cas, effectuez immédiatement la dernière action d'Épique comme d'habitude).



TRANSFORMATION

Pour chaque symbole Transformation, lancez le Dé de Capacité Épique et effectuez l'action correspondante.



VOL D'ÉQUIPEMENT

Un Redresseur doit se débarrasser d'une de ses Cartes Équipement. Glissez la carte volée sous la carte Épique activée pour que vous puissiez voir combien de Cartes Équipement ont été volées. Si le Redresseur ne possède aucune carte Équipement, perdez 1 Population par action de Vol d'Équipement qui n'a pas pu être effectuée.

IMPORTANT : les Cartes Équipement volées sont restituées à leurs propriétaires lorsque l'Épique qui les a volées a été vaincu. Cependant, les cartes ainsi récupérées ne peuvent être utilisées avant la prochaine phase de Redresseur. Placez un jeton Assaut sur ces cartes pour vous en souvenir.

NOTE : Les Cartes Équipement volées ne peuvent être vendues et ne sont pas considérées comme possédées par qui que ce soit jusqu'à ce qu'elles soient récupérées.



ACTIONS SOUS CONDITIONS

Le symbole du dessus représente l'Action d'Épique à effectuer. Le symbole du dessous désigne le nombre de fois où cette Action devra être répétée.

Exemple : L'image 1 indique Attaquer la Population par le nombre de Barricade actuellement dans le Quartier. Soyez attentifs à comptabiliser TOUTES les Barricades ajoutées lors de l'activation de l'Épique. Les Barricades ajoutées après l'activation de l'Épique ne sont pas prises en compte.

Exemple : L'image 2 indique Attaquer la Population par la valeur de Recherche/Santé de l'Épique dans le Quartier. Réduisez la Population d'un montant égal à la valeur de la piste Recherche de l'Épique à cet instant. Si la valeur de la piste Recherche est à 0, utilisez la piste de Santé à la place.



PILLER

: Réduisez la valeur de la piste Financière de -1 pour chaque symbole Piller. Si la Piste Financière est déjà à 0, les Redresseurs doivent vendre des Cartes Équipement pour compenser le manque d'argent.

IMPORTANT : N'oubliez pas de continuer l'action Piller après avoir vendu vos Équipements.

VENDRE L'ÉQUIPEMENT

Pour vendre une carte Équipement, augmentez la piste Financière du prix de la carte vendue. Ensuite, mélangez la carte dans le Paquet Équipement, elle pourra être acquise de nouveau ultérieurement.

NOTE : Vous ne pouvez vendre que pour contribuer à payer l'action d'Épique Piller. Dans le cas où les Redresseurs n'auraient pas assez d'Argent ou de Cartes Équipement pour payer, réduisez la Piste de Population de -1 pour chaque action Piller qui n'aura pas pu être effectuée.



DÉJOUER

Un Redresseur doit défausser un Jeton Planification. Si aucun Redresseur ne dispose de Jeton Planification, réduisez la Piste de Population de -1 pour chaque action Déjouer qui n'aura pas pu être effectuée.



AJOUTER UN BOUCLIER

Ajoutez un Bouclier de la couleur / symbole correspondant au Quartier.



Si tous les Boucliers de ce type sont déjà en jeu, réduisez de -1 la Piste de Population pour chaque Bouclier qui n'aura pas pu être placé.



DUPLIQUER (PARTAGEUR)

Immédiatement, exécutez l'action d'Épique la plus à gauche de chacune des Cartes d'Épiques voisines.

IMPORTANT : les actions dupliquées sont réalisées dans le Quartier de l'Épique dupliqueur.



AJOUTER UN JETON DUPLIQUER

Ajoutez un Jeton Dupliquer au Quartier. Si tous les Jetons Dupliquer sont déjà en jeu, alors réduisez la piste de Population de -1 pour chaque jeton qui n'aura pas pu être ajouté.



AJOUTER UN JETON DUPLIQUER (SENS HORAIRE)

Ajoutez un Jeton Dupliquer au prochain dans le sens des aiguilles d'une montre. Si tous les Jetons Dupliquer sont déjà en jeu, réduisez la population de -1 pour chaque Jeton qui n'aura pas pu être placé.

BOUCLIERS



Un unique bouclier de Sûreté (rouge) empêche toutes les figurines de la Sûreté d'être retirées de ce Quartier.



Un unique Bouclier de Contention (bleu) empêche tous les crochets d'Action d'Épique d'être déplacés vers la gauche dans ce Quartier. Ceci s'applique également aux Crochets d'Action d'Épique du Grand Épique s'il se situe dans un Quartier avec un Bouclier de Contention.

NOTE : les Boucliers n'empêchent pas les actions Attaquer la Sûreté et Contenir un Épique d'être utilisées d'autres façons telles que Se Déplacer, Retirer une Barricade, activer une Capacité de Joueur etc...

RETIRER DES BOUCLIERS

Pour retirer un Bouclier, utilisez un symbole qui correspond à celui du Bouclier lorsque votre figurine de Joueur se trouve dans le même Quartier que ce Bouclier

Exemple : David veut utiliser un de ses Dés Spéciaux avec 2 symboles Contenir un Épique pour contenir Regalia à Painted Village, mais Refractionary a placé un Bouclier de Contention au tour précédent. David doit d'abord dépenser le premier de ses symboles Contenir un Épique pour retirer le Bouclier bleu, ensuite il pourra, s'il le souhaite, utiliser l'autre symbole sur Regalia.

JETONS DUPLIQUER

Les Jetons Dupliquer permettent aux Épiques de réaliser des actions supplémentaires durant la phase Activer les Épiques.

PHASE ACTIVER LES ÉPIQUES

Lorsque vous activez un Épique, vérifiez la présence de Jetons Dupliquer sur le Quartier. Pour le premier Jeton, effectuez à nouveau l'action la plus à gauche sur la Carte d'Épique. Pour chaque jeton au delà du premier, continuez d'effectuer les actions d'Épique, de la gauche vers la droite sur la Piste d'Actions.

IMPORTANT : le placement des Crochets d'Action d'Épique n'empêche pas les Jetons Dupliquer de réaliser les Actions d'Épique.

NOTE : s'il y a plus de Jetons Dupliquer que d'Actions d'Épique sur la Piste d'Actions, répétez l'action d'Épique finale autant de fois que nécessaire.

RETIRER DES JETONS DUPLIQUER

Dépensez N'IMPORTE quel dé pour retirer un Jeton Dupliquer de votre Quartier. Ni les symboles ni leur nombre n'ont d'importance.



Exemple : Ozone est situé à Chinatown avec 4 Jetons Dupliquer. Pendant l'étape d'Activation des Épiques, Ozone ajoutera 3 figurines Sûreté, Attaquera la Population de -6 et Renforcera 2 fois la Piste bleue du Grand Épique.

Rappel : la capacité Attaquer la Population Par figurine Sûreté prend en compte toutes les figurines ajoutées par Ozone lors de son activation.

MODULE 4 : GRANDS ÉPIQUES & VILLES

The Reckoners: Steelslayer inclut 2 nouveaux Grand Épiques (Regalia et Limelight), 2 nouvelles villes (Babilar et Ildithia) et des cartes Newcago comme alternatives à Cœur d'Acier et Newcago. Ces éléments **ne modifient PAS les conditions de victoire ou de défaite** mais altèrent significativement l'expérience de jeu.

NOTE : même si le Module 3 : Les Épiques n'est pas requis pour jouer avec le Module 4 : Grands Épiques & Villes, assurez-vous de lire les règles relatives aux Actions d'Épique (début page 8) qui seront utilisées dans ce module.

VICTOIRE

Les Joueurs remportent immédiatement la partie si le Grand Épique est vaincu en ramenant sa Piste de Santé à 0.

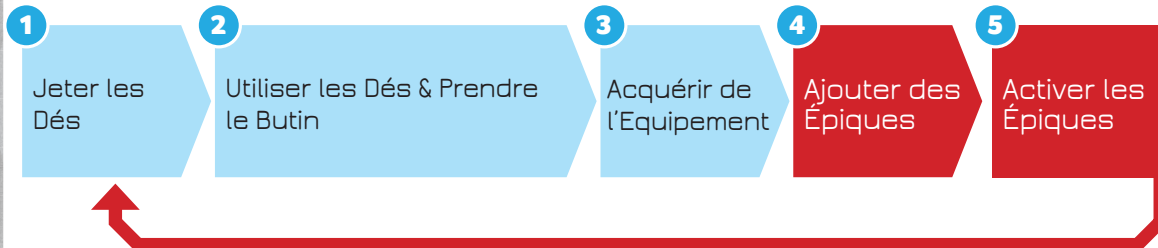
DÉFAITE

Les Joueurs perdent immédiatement la partie si la Piste de Population atteint 0.

CHANGEMENT DANS LA RÈGLE DU JEU DE BASE

Dans *The Reckoners: Steelslayer*, le jeu suit une structure similaire au jeu de base à l'exception d'un changement clef: la **phase Prendre le Butin a dorénavant lieu en même temps que la phase Utiliser les Dés**. Par conséquent, il y a plusieurs clarifications à apporter à cette nouvelle étape combinée.

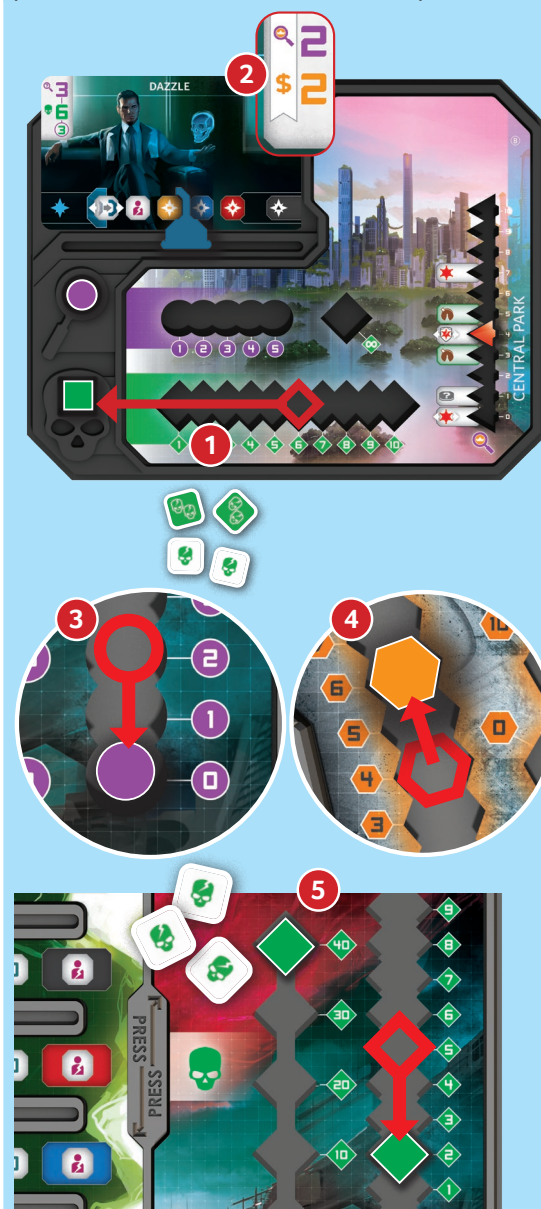
PHASE DES REDRESSEURS



CLARIFICATIONS SUR LA NOUVELLE PHASE 2

- **Le Butin des Épiques est reçu immédiatement après avoir vaincu un Épique.** Dans certains cas il sera maintenant possible de vaincre un Épique, utiliser le butin Rechercher le Grand Épique pour affaiblir le Grand Épique en réduisant sa piste de Recherche à 0 puis commencer à l'attaquer dans la même phase (voir l'exemple)
- Les Butins d'Épique peuvent toujours être utilisés dans n'importe quel Quartier et librement partagés entre n'importe quels Quartiers, ceci, quel que soit le Quartier où l'Épique a été vaincu ou l'endroit où se trouvent les Joueurs.
Les Butins d'Épique pour la Recherche de Regalia à Babilar font exception à cette règle (voir Jouer à Babilar page 13).
- **Les Butins d'Épique doivent être utilisés comme les symboles indiqués** et ne peuvent donc pas être utilisés pour Se Déplacer, Enlever une Barricade, Activer des Cartes de Capacité ou d'Équipement de Joueur, retirer des Jetons Dupliquer ou réduire les pistes de Quartier d'Ildithia.
- Les Jetons de Planification accordés par les Butins d'Épique **ne pourront être utilisés que dans de prochaines phases Utiliser les Dés & Prendre le Butin**. Toutefois, ces Jetons Planifications peuvent toujours être perdus par des actions Déjouer le même tour où ils ont été acquis.

Exemple: Abraham dépense 6 symboles Attaquer un Épique pour vaincre Dazzle **1**. Les joueurs gagnent immédiatement tout le Butin pour avoir défait Dazzle **2** effectuant 2 Recherches de Limelight **3** et augmentant la valeur de la Piste Financière de 2 **4**. Puisque ceci a réduit la piste de Recherche de Limelight à 0, les Redresseurs restants peuvent dorénavant utiliser leurs actions Attaquer un Épique pour diminuer la santé de Limelight **5** au lieu d'attendre jusqu'à la prochaine phase Utiliser les Dés comme c'était auparavant.





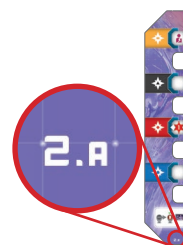
Regalia est l'une des Épiques les plus mystérieuses et les plus rusées. Elle dirige maintenant Babilar, auparavant connue sous le nom de Manhattan, après avoir utilisé ses capacités de manipulation de l'eau pour submerger l'île entière. Malgré ses capacités, Regalia est dépourvue d'une invincibilité majeure, un genre de pouvoir qui rend caduque les méthodes d'élimination traditionnelles. Comme elle n'est pas protégée, Regalia s'est retirée dans un endroit secret à l'intérieur de Babilar, utilisant ses pouvoirs de projection et de vision aquatique pour manipuler la ville à distance.

Cependant, les Redresseurs ont un plan pour trouver Regalia en attirant son attention sur des quartiers spécifiques de la ville et en créant une carte des endroits où ses clones aquatiques apparaissent. Une fois que les Redresseurs seront capables d'obtenir un échantillon suffisant de données, ils seront capables de trianguler la vraie localisation de Regalia afin de la vaincre.

MISE EN PLACE DE REGALIA

Suivez la mise en place du jeu de base The Reckoners comme d'habitude avec les modifications suivantes :

1. Placez la Silhouette de Regalia, le Plateau d'Ajustement de Regalia et le Plateau Pouvoir (coté Regalia visible) à leurs emplacements respectifs sur le plateau de Grand Épique existant. Le plateau d'ajustement doit correspondre au nombre de joueurs et à la difficulté désirée :



Plateau d'Ajustement	A	B	C	D
Niveau de difficulté	Débutant	Standard	Difficile	Flamme !

Rappel : le Grand Épique commence avec **deux** Actions Épiques à gauche de chaque crochet d'Action Épique.

2. Placez les marqueurs de santé et de recherche de Regalia sur la position correspondant à la difficulté désirée (voir jouer à Babilar page 13)
3. Placez le **Dé de Capacité d'Épique** et le nouvel insert comportant les **Boucliers, les Jetons Dupliquer et Assaut** à portée de main à côté du plateau de jeu.

PHASE PROLOGUE DE REGALIA

Immédiatement après la mise en place, effectuez la phase de Prologue de Regalia de la même façon que pour Coeur d'Acier sauf pour la Piste d'Actions **Rouge** qui fonctionne différemment (cf La Piste d'Actions rouge de Regalia page 12).

IMPORTANT : le mouvement de Regalia durant la phase de Prologue utilise le **Dé de Mouvement de Coeur d'Acier** plutôt que les règles de déplacement normales de Regalia.

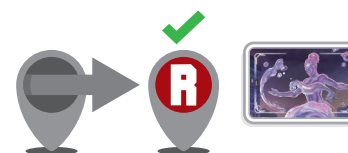
ACTIVER REGALIA

Une fois que les Cartes d'Épique ont toutes été activées, activez Regalia.

1. Remettez tous les Jetons Assaut utilisés lors du tour précédent dans l'insert dédié.
2. Réalisez chacune des Actions d'Épique à gauche des 4 crochets d'Action d'Épique sur la Piste d'Action de Regalia, depuis le haut vers le bas. Les pistes rouges et bleues sont particulières et peuvent affecter plusieurs Quartiers.

Rappel : les crochets d'Action d'Épique ne se déplacent pas à ce moment-là, ils ne se déplacent vers la droite que grâce aux actions des autres Épiques.

3. Déplacez Regalia dans le sens horaire jusqu'au prochain Quartier avec **au moins une figurine de Joueur**.
4. Retournez la première **Carte de Regalia**. Tous les Redresseurs dont la figurine est sur le même Quartier que Regalia subissent les effets de cette carte jusqu'à la prochaine phase d'activation de Regalia (voir **Effets d'Assaut** page 12).



PISTE D'ACTION ROUGE DE REGALIA

Comme Coeur d'Acier, la piste d'Action rouge de Regalia déploie des figurines Sûreté au cours de la partie, mais elle place seulement des figurines dans les Quartiers adjacents à celui de sa figurine :



RENFORCER LA SÛRETÉ (ACTION PARTAGÉE)

Exemple : Regalia ajoute 5 figurines de Sûreté aux 2 Quartiers voisins.



RENFORCER LA SÛRETÉ (SENS HORAIRE)

Exemple : Regalia ajoute une figurine de la Sûreté dans le Quartier suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



RENFORCER LA SÛRETÉ (SENS ANTIHORAIRE)

Exemple : Regalia ajoute une figurine de la Sûreté dans le Quartier suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

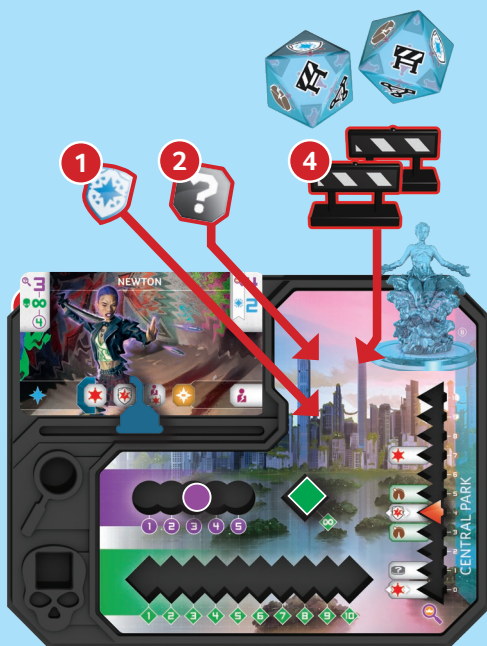
PISTE D'ACTION BLEUE DE REGALIA

Contrairement à Coeur d'Acier, la Piste d'Action bleue de Regalia n'affecte que le Quartier où se situe la figurine de Regalia et ne bouge pas dans le sens horaire sur le plateau de jeu.

Exemple

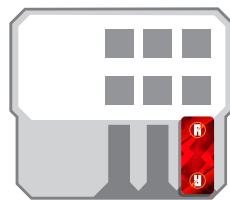


D'après la Piste d'Actions bleue ci-dessus, Regalia devrait ajouter un Bouclier Bleu **1** et ajouter un Jeton Dupliquer **2** à Central Park. Elle Transformerait 2 fois **3**, jetant le Dé de Capacité d'Épique 2 fois et appliquant chaque résultat du dé dans son Quartier **4**.



EFFETS D'ASSAUT

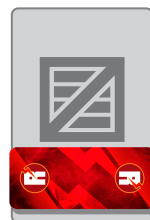
Les Effets d'Assaut ne durent qu'un tour, utilisez les Jetons d'Assaut afin de matérialiser les différents effets négatifs temporaires.



Durant la prochaine Phase de Redresseurs, vous disposez d'une relance de moins. Vous devez obéir à toutes les autres règles pour relancer et garder les dés comme d'habitude.



Durant la prochaine Phase de Redresseurs, vous disposez d'un dé de moins. Vous devez obéir à toutes les autres règles pour relancer, garder et utiliser les dés comme d'habitude. Vous pouvez choisir quel dé n'est pas disponible.



Durant la prochaine Phase de Redresseurs, vous disposez d'une Carte Équipement de moins. Si vous avez plusieurs Cartes Équipement, vous pouvez choisir quelle carte désactiver. Une carte désactivée reste dans votre inventaire avec le reste de vos Cartes Équipement comme d'habitude mais vous ne pouvez pas bénéficier de son effet permanent ni l'utiliser.

IMPORTANT : si vous n'avez pas de Carte Équipement, réduisez la Piste de Population de -1.

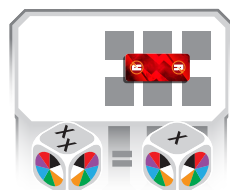


Durant la prochaine Phase de Redresseurs, vous ne pouvez pas utiliser votre Carte de Capacité de Joueur ni bénéficier de sa capacité permanente.



Durant la prochaine Phase de Redresseurs, l'action Se Déplacer vous coûte 2 dés.

NOTE : les Cartes Équipement qui accordent une Action Se Déplacer comme Helicopter peuvent être utilisées pour un des deux dés requis pour Se Déplacer.

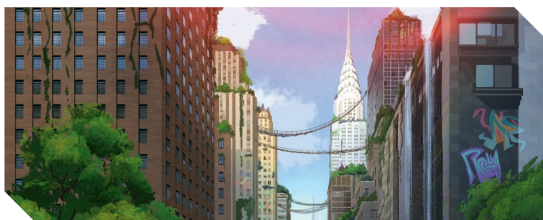


Durant la prochaine Phase de Redresseurs, tous les doubles symboles sur vos dés et Cartes Équipement sont considérés comme un seul symbole.

NOTE : Fuel Cells n'améliore pas vos dés spéciaux pendant que cet effet est actif.

IMPORTANT : les Cartes Capacités/Équipement qui accordent 3 symboles ou plus ne sont pas affectés (par exemple Bank Vault)

BABILAR



Babilar, argot pour Babylone Restaurée, est une métropole submergée, autrefois connue comme New York City. Les inondations les plus graves sont à Manhattan où les gens doivent traverser la ville sur des canoës et pédalos ou via des ponts de corde qui relient les sommets des bâtiments au-dessus des eaux. Les locaux vivent principalement dans des tentes et des taudis sur les toits et les plus puissants d'entre eux ont récupéré les étages supérieurs des anciens gratte-ciel et des haut immeubles.

Contrairement à Newcago, Babilar est un lieu vibrant et plein de vie. La majorité des gens y vivent dans l'insouciance, faisant la fête, dansant et croyant que rien ne doit être fait à propos des Épiques. Une grande partie de cette culture peut être attribuée à deux facteurs : la surveillance relâchée de Regalia et la force mystérieuse que les locaux appellent Dawnsight.

Les Babilariens croient que Dawnsight est responsable des vignes, des arbres et des fruits qui prolifèrent partout dans la ville. Un feuillage épais avec des fruits jaune-vert brillants peut être trouvé à l'intérieur et autour de la plupart des bâtiments, et c'est une source principale de subsistance pour toute la ville. De plus, la lumière de l'aube fait que toutes les bombes de peinture et les graffitis émettent une lumière néon. Cette générosité apparemment sans fin a amené les Babilariens à aimer et vénérer Dawnsight, bien que personne ne l'ait jamais vu.

Alors que les Redresseurs recherchent la véritable localisation de Regalia, Dawnsight les aide dans leurs efforts. Cependant, ce n'est pas une mince affaire, les Redresseurs doivent d'abord effectuer une recherche complète de chaque quartier afin de la trouver et l'éliminer.

MISE EN PLACE DE BABILAR

1. Piochez au hasard un nombre de Quartiers de Babilar (marqués avec un **B**) égale à 1 + le nombre de joueurs. Placez les dans les Plateaux de Quartier en enlevant les Quartiers éventuellement présents. Disposez les plateaux ainsi préparés en anneau et rangez dans la boîte les Quartiers et Plateaux de Quartier inutilisés.
2. A Babilar, vous n'aurez pas besoin de la Piste de Recherche du Grand Épique, vous pouvez donc la ranger dans la boîte. A la place, mettez la Piste de Santé du Grand Épique sur le Plateau de Grand Épique et mettez la valeur de Santé appropriée au niveau de difficulté choisi. (cf table ci-après)
3. Placez un Marqueur de Quartier sur chaque Piste de Quartier sur la valeur de Recherche du Grand Épique correspondante à la difficulté choisie.

NOTE : la valeur de Santé de Regalia ne varie pas en fonction du nombre de joueurs.

Niveau de difficulté	Débutant	Standard	Difficile	Flamme !
Santé	10	15	20	25
Valeur de Recherche (Par Quartier)	7	8	9	10

NOTE : ignorez tous les symboles sur les positions de départ des Marqueurs de Quartier

4. Mélangez les **Cartes Dawnsight** et placez-les face cachée à côté de la zone de jeu.

JOUER À BABILAR

Lorsque vous jouez à Babilar, il y a deux grands changements dans la manière de jouer : **Traquer Regalia** et **Dawnsight**.

TRAQUER REGALIA

Pour déterminer la localisation secrète de Regalia, vous devez effectuer des recherches dans chaque Quartier. Chaque Quartier comporte maintenant une Piste de Recherche qui permettra de suivre la Recherche restante pour le Grand Épique. **Vous ne pouvez pas attaquer et vaincre Regalia tant que TOUTES les Pistes de Recherche de TOUS les Quartiers n'ont pas atteint 0.**

Les Butins d'Épique accordant de la Recherche du Grand Épique sont maintenant appliqués au Quartier dans lequel l'Épique accordant ce butin a été vaincu. Déplacez le Marqueur le long de la Piste de Recherche du Quartier pour suivre combien de Recherches ont été effectuées et combien il en reste encore à faire dans ce Quartier. Il est toujours possible d'effectuer des Recherches directement, sans vaincre d'Épique. Dans ce cas, dépensez simplement des actions Recherches pour baisser la jauge de Recherche du Quartier plutôt que la piste de Recherche d'un Épique.

Si le Marqueur de Recherche dépasse ou arrive sur un symbole de sa Piste de Recherche, effectuez l'action correspondante **immédiatement**. Si des mouvements supplémentaires sur la Piste restent à effectuer, vous pourrez les effectuer ensuite en réalisant les actions associées éventuelles.

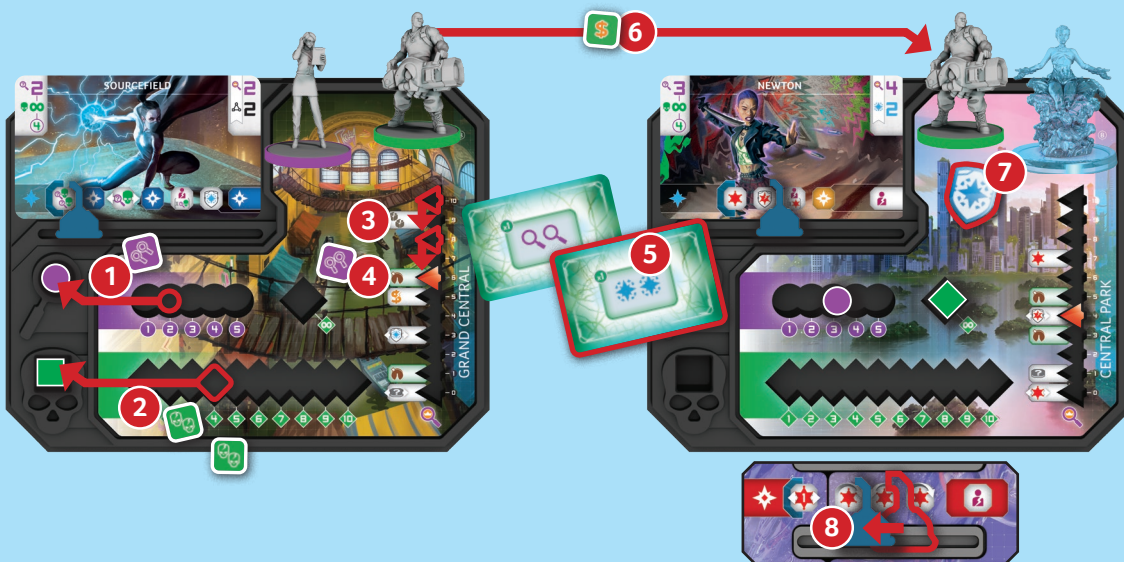
CLARIFICATIONS SUR LA PISTE DE RECHERCHE DE BABILAR

- Si l'action Découvrir une Base des Redresseurs fait perdre aux Redresseurs un ou plusieurs dés pendant la phase Utiliser les Dés & Prendre le Butin, les joueurs peuvent décider de perdre **N'IMPORTE LEQUEL** de leurs dés, même parmi ceux déjà utilisés durant ce round.
- Si l'action Piller pousse les Redresseurs à vendre des Cartes Équipement au milieu de la phase Utiliser les Dés & Prendre le Butin, les joueurs peuvent décider de vendre **N'IMPORTE LAQUELLE** de leurs Cartes Equipement, même parmi celles déjà utilisées durant ce round.
- **N'IMPORTE QUEL** Jeton Planification gagné durant la phase des Redresseurs peut être défaussé à cause d'une action Déjouer, même si ledit Jeton ne se trouve pas encore sur un plateau de Joueur.
- Une fois qu'une piste de Recherche d'un Quartier est réduite à 0, tous les Butins d'Épiques accordant de la Recherche n'ont plus aucun effet dans ce Quartier, les autres types de Butins fonctionnent comme d'habitude.

Exemple

Tia utilise 2 symboles Recherche pour trouver la Faiblesse de Sourcefield **1**, ensuite Abraham dépense 4 symboles Attaque pour vaincre Sourcefield à Grand Central **2**. Le Butin d'Épique de Sourcefield accorde 2 Planifications et 2 Recherches du Grand Épique, ce qui fait descendre le Marqueur de Quartier de 2, déclenchant immédiatement 2 actions Découvrir la Base des Redresseurs **3**. Malheureusement, une base des Redresseurs est ainsi découverte, donc 1 Redresseur doit défausser un Dé de son choix. Tia se débarrasse d'un des Dés qu'elle a déjà utilisé ce round, puis elle dépense ses 2 derniers symboles Recherche pour descendre le Marqueur de Quartier de 2 de plus, **4** afin de gagner une aide de Dawnslight.

Abraham propose de prendre la Carte Dawnslight avec les 2 actions Contenir l'Épique **5** car Tia n'a plus de dés utilisables pour l'instant. Abraham utilise son dernier dé pour Se Déplacer à Central Park **6** puis il utilise la Carte Dawnslight pour Contenir l'Épique. Le premier symbole Contenir l'Épique retire le Bouclier Bleu **7**, le symbole restant est utilisé pour réduire la Piste d'Action Rouge de Regalia de -1 **8**.



DAWSLIGHT

Dawnslight est une mystérieuse entité bénéfique qui offre des bienfaits à usage unique aux Redresseurs menant des recherches à Babilar.



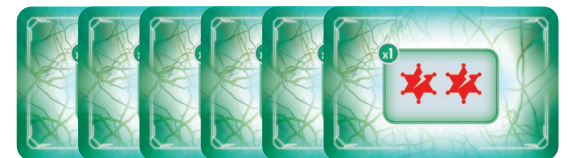
AIDE DE DAWNSLIGHT

Tirez 2 Cartes Dawnslight depuis le dessus de la Pioche. Collectivement, décidez de conserver une Carte Dawnslight, défaussez l'autre carte en dessous de la Pioche. Donnez la Carte Dawnslight choisie à un Redresseur se trouvant dans le Quartier où l'aide de Dawnslight a été reçue. Les Redresseurs doivent conserver leurs Cartes Dawnslight face visible à côté de leurs Cartes Equipement/ Capacité de Joueur, jusqu'à ce qu'ils décident de les utiliser.

NOTE : si aucun Redresseur ne se trouve dans le Quartier, donnez la carte au Redresseur qui a effectué l'action Traquer Regalia permettant d'obtenir l'Aide.

UTILISER UNE CARTE DAWNSLIGHT

A n'importe quel moment durant la phase Utiliser les Dés & Prendre le Butin, un Redresseur peut décider de défausser une Carte Dawnslight dans la boîte du jeu pour effectuer l'action inscrite dessus. Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Dawnslight qui peuvent être utilisées par tour.



Utilisation : Effectuez ces actions comme si elles provenaient d'un dé avec les symboles affichés dessus. Alternativement, cette carte peut être utilisée pour Se Déplacer, Retirer des Barricades, Utiliser des Cartes Équipement, etc.



Utilisation : Augmentez la Piste de Population de +3. **NOTE :** il est possible d'augmenter la Piste de Population au-dessus de sa valeur initiale.



Limelight est peut-être le plus puissant et le plus versatile des Épiques que les Redresseurs ont jamais affronté. Limelight peut convoquer des champs de force pour se protéger, emprisonner ses ennemis ou l'aider à flotter dans les airs. Il peut également façonner des lances de lumière, changer la matière inerte en poussière et guérir de toutes les blessures les plus mortelles. C'est cette force et cette adaptabilité qui lui ont permis de prendre la tête de l'ancienne ville d'Atlanta, maintenant connue comme Ildithia.

En tant que nouvel empereur d'Ildithia, Limelight exige l'obéissance. Il a déjà désintégré des bâtiments entiers de dissidents et exposé des Épiques de moindre envergure dans des champs de force avant de les exécuter publiquement. Au milieu de cette agitation, les habitants d'Ildithia doivent non seulement naviguer dans une ville en constante évolution mais aussi gérer un nombre croissant d'Épiques irascibles et désireux de plaire à leur nouveau suzerain.

Alors que les Redresseurs se battent contre Limelight, ils doivent également détourner des ressources pour protéger Ildithia. En soutenant le peuple, les Redresseurs peuvent obtenir de précieuses informations sur Limelight et espérer l'arrêter avant qu'il ne détruise presque tout le monde dans la ville.

MISE EN PLACE DE LIMELIGHT

Suivez la mise en place du jeu de base The Reckoners comme d'habitude avec les modifications suivantes :

- Placez la silhouette de Limelight ainsi que le plateau d'Ajustement de Limelight et la piste de puissance du Grand Épique (face Limelight révélée) dans leurs emplacements sur le plateau du Grand Épique.
Rappel : Le Grand Épique commence avec **deux** actions à gauche du Crochet d'Action d'Épique.
- Ouvrez le **livret de Limelight** et localisez la page correspondant au nombre de joueurs et à la difficulté désirée. Placez tous les **Dés de Pouvoir de Limelight** sur le livret.
- Placez les Marqueurs de Recherche sur la valeur de départ indiquée sur le livret
NOTE : la valeur de Santé de Limelight lorsqu'il est affaibli se trouve aussi à cet endroit du livret.
- Mettez le nouvel insert comportant les **Boucliers, les Jetons Dupliquer et Assaut** à portée de main à côté du plateau de jeu.

PHASE DE PROLOGUE DE LIMELIGHT

Immédiatement après la mise en place, effectuez la phase de prologue de Limelight de la même façon que pour Coeur d'Acier mais utilisez la/les action(s) de la cellule **B-1** au sein de la Table d'Action **Rouge** (voir l'Activation de Limelight plus loin).

IMPORTANT : Le mouvement de Limelight durant cette phase s'effectue avec le Dé de Mouvement de Coeur d'Acier plutôt qu'avec les règles de déplacement de Limelight

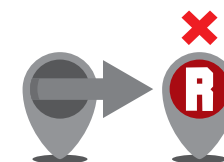
ACTIVATION DE LIMELIGHT

Une fois que toutes les Cartes d'Épique ont été activées, activez Limelight.

- Rangez tous les **Jetons Assaut** utilisés dans le tour précédent dans leur insert.
- Lancez les **4 Dés de Pouvoir de Limelight**
- Effectuez la ou les actions appropriées sur chacune des Tables d'Actions du haut vers le bas. Les Actions à effectuer sur chaque Table se trouvent sur la ligne indiquée par le Dé de Pouvoir de Limelight et la colonne indiquée par le Crochet d'Action d'Épique sur le Plateau de Pouvoir de Limelight. La description détaillée des actions de Limelight se trouve page 16.

Rappel : Les crochets d'Action d'Épique ne se déplacent pas à ce moment-là, ils ne se déplacent vers la droite que grâce aux actions des autres Épiques.

- Déplacez la figurine de Limelight jusqu'au prochain Quartier **sans** figurine de Joueur dans le sens horaire.





Exemple : Avec les Crochets d'Action dans les positions indiquées, Limelight obtient les résultats suivants sur ses 4 Dés de Pouvoir.

- 1 Exécutez l'action en B-4 de la Table de Pouvoirs Jaune. Limelight attaque la Population en fonction de la différence de Cartes Équipement entre le Redresseur qui en a le plus et celui qui en a le moins. Comme Exel a le plus d'Équipements avec 2 cartes et Sam en a le moins puisqu'il n'en a aucune, Limelight diminue la Population de -7.
- 2 Exécutez l'action en D-3 de la Table de Pouvoirs Noire. Limelight Fortifie les Épiques des Quartiers Adjacents et de son Quartier, ceci 3 fois.
- 3 Exécutez l'action en A-2 sur la Table de Pouvoirs Rouge. Limelight ajoute 3 figurines de Sûreté dans les Quartiers adjacents puis il décale vers la droite les Crochets d'Action de tous les Épiques (à l'exception de lui-même)
- 4 Exécutez l'action en C-2 sur la Table de Pouvoirs Bleue. Limelight ajoute 2 Barricades et un Jeton Dupliquer dans les 2 Quartiers adjacents au sien.
- 5 Déplacez Limelight dans le sens des aiguilles d'une montre sur le prochain Quartier sans Figurine de Redresseur.

ACTIONS DE LIMELIGHT

Durant son activation, Limelight a un grand panel d'actions à sa disposition. Dans certains cas, Limelight va effectuer plusieurs Actions d'Épique sur la même case de la Table de Pouvoirs. Ces derniers sont séparés par un "1" pour une meilleure lecture.

En général, un "x" signifie qu'il faut répéter une action un certain nombre de fois et signifie qu'il faut effectuer une action dans tous les Quartiers. Vous trouverez ci-dessous une liste des différentes Actions de Limelight.

Attaquer la Population 5 fois

0-2 3-4 5 6+
 4 5 6 7
Attaquer la Population en fonction du total de Jetons Boucliers rouges et bleus en jeu.

0-2 3-4 5 6+
 5 6 7 8
Attaquer la Population en fonction du nombre total de figurines Sûreté en jeu.

0-1 2 3-4 5-7
 7 6 5 4
Attaquer la Population en fonction des Épiques vaincus au cours du round écoulé.

Exemple : Si 3 Épiques ont été vaincus dans le dernier round, Attaquez la Population à -5.

0 1 2 3+
 5 6 7 8
Attaquer la Population en fonction de la différence de Cartes Équipement entre le

(ou les) Redresseur(s) avec le plus de Cartes et celui (ou ceux) avec le moins de Cartes Équipement (cf exemple 1 ci-dessus).

Fortifier l'Épique dans le Quartier de Limelight

Fortifier les Épiques de tous les Quartiers. Limelight n'est pas concerné

Fortifier Limelight

Ajouter 1 Sûreté et 1 Bouclier rouge dans tous les Quartiers.

: 2x (x)
Ajouter 2 figurines de Sûreté par figurine de Redresseur présente dans chaque Quartier

: (x)
(min 1)
Ajouter 1 figurine Sûreté par Carte Équipement détenue par le Redresseur dans le Quartier où il se trouve, à appliquer pour tous les Redresseurs (minimum 1 figurine)

Exemple: Limelight ajoute 1 Sûreté à Sharp Tower où se trouve Val car elle n'a aucune Carte Équipement et 5 Sûretés de plus, toujours à Sharp Tower, car Exel et Missy s'y trouvent aussi, avec un total de 5 Cartes Équipement à eux deux.

Tous les Redresseurs subissent l'effet du symbole d'Assaut tel qu'expliqué en page 12.

ILDITHIA



Atlanta, maintenant appelée Ildithia, est une ville mobile faite de sel, actuellement située quelque part dans le Kansas. Les bâtiments, la végétation, et même les équipements de rue ont tous été transformés en sel, ressemblant à de la pierre. Au fur et à mesure que la ville se déplace, "l'arrière" de la ville s'effrite, se détachant comme un mur de terre sous la pluie qui finit par se décomposer en petits grains de sel qui disparaissent dans le sillage de la ville. "L'avant" de la ville est l'endroit où de nouveaux cristaux de sel se développent, se transformant en bâtiments et en objets et reformant les parties de la ville qui se sont effondrées.

Le mouvement constant d'Ildithia crée un mode de vie éphémère et périlleux pour ses habitants qui doivent sans cesse se déplacer, car chaque semaine, la ville est recyclée. Les habitants se sont regroupés en clans qui protègent les leurs, offrant un abri, du pouvoir, de la nourriture, et de l'aide en échange de travail. Malgré leur importance, les clans continuent d'exister principalement par commodité pour les Épiques, qui ne peuvent pas être dérangés même pour déplacer leurs propres biens. Les jours de déménagement sont dangereux pour le peuple d'Ildithia, et les Épiques sont plus échauffés que jamais avec la récente prise de contrôle de Limelight.

Alors que les Redresseurs cherchent à vaincre Limelight, ils devront détourner des ressources pour protéger Ildithia et ses habitants ou il n'y aura bientôt plus de ville à sauver.

MISE EN PLACE D'ILDITHIA

1. Piochez au hasard un nombre de **Quartiers** d'Ildithia (marqués avec un **I**) égal à 1 + le nombre de joueurs. Placez les dans les **Plateaux de Quartier** en enlevant les Quartiers éventuellement présents. Disposez les plateaux ainsi préparés en anneau et rangez dans la boîte les Quartiers et Plateaux de Quartier inutilisés.
2. Mettez un **Marqueur Quartier** dans chaque plateau de Quartier en jeu au niveau correspondant au nombre de joueurs.
3. Placez le **Plateau de Mouvement d'Ildithia** à côté de la zone de jeu pour pouvoir être utilisé lors du prologue. Également, placez le **dé de Capacité Épique** et le nouvel insert comportant les **Boucliers, les Jetons Dupliquer et Assaut** à portée de main à côté du plateau de jeu.



PHASE DE PROLOGUE D'ILDITHIA

Avant que les Redresseurs ne placent leur figurine en jeu, placez le **Plateau de Mouvement d'Ildithia** entre le Quartier où se trouve la figurine de Limelight et le suivant dans le sens horaire. Les flèches sur le plateau doivent pointer dans le sens des aiguilles d'une montre vers le prochain Quartier indiquant la direction dans laquelle le Plateau de Mouvement va se déplacer au cours de la partie.



JOUER À ILDITHIA

Quand vous jouez à Ildithia, le plus gros changement de règle est l'addition d'une nouvelle étape, Activer Ildithia, qui a lieu tous les rounds, durant la phase des Épiques, juste avant l'étape Ajoutez des Épiques. Pour interagir avec cette nouvelle étape, les Redresseurs peuvent maintenant Protéger Ildithia pour réduire les Actions d'Épique qui ont lieu sur "l'arrière" de la ville qui se décompose.

PHASE DES REDRESSEURS



PHASE D'ÉPIQUE



ACTIVER ILDITHIA

Pendant la phase d'activation d'Ildithia, déplacez le Plateau de Mouvement d'Ildithia dans le sens horaire d'un nombre de points dépendant du nombre de joueurs. Le nombre de points correspond au nombre d'espaces entre les Quartiers voisins.

Chaque Quartier traversé par le Plateau de Mouvement activera toutes les actions d'Épiques situées à côté ou en dessous du Marqueur de Quartier sur la piste du Quartier.

Après avoir déclenché toutes les actions appropriées dans le ou les Quartiers, remplacez le Marqueur de Quartier à sa position originelle telle que définie en fonction du nombre de joueurs.

CLARIFICATIONS SUR LA PISTE DE QUARTIER D'ILDITHIA

- Les Actions d'Épique doivent être activées de haut en bas sur la Piste de Quartier. Si plusieurs Pistes de Quartiers sont activées, résolvez-les dans l'ordre dans lequel les Quartiers ont été traversés par le Plateau de Mouvement.

IMPORTANT : si un Épique a été vaincu durant la phase de Redresseurs précédente, la capacité Dupliquer sur la Piste de Quartier n'aura aucun effet car la phase Activer Ildithia a lieu avant la phase Ajouter des Épiques.

- Le point le plus bas sur toutes les Pistes de Quartier (accordant 2 niveaux de recherche sur le Grand Épique) n'est **pas** considéré comme une action d'Épique et ne se déclenche que lorsque les Redresseurs **Protègent Ildithia**.

PROTECTION D'ILDITHIA

Durant la Phase des Redresseurs, les Redresseurs peuvent tempérer les Actions d'Épique qui vont avoir lieu lors de l'Activation d'Ildithia en utilisant l'action **Protéger Ildithia**.

PROTEGER ILDITHIA

Durant la phase Utiliser les Dés & Prendre le Butin, les Redresseurs peuvent dépenser **n'importe quel symbole** sur le Quartier où ils se situent pour baisser le Marqueur de Quartier d'un niveau.

IMPORTANT : Si le Marqueur est baissé jusqu'au point le plus bas de la Piste, la population d'Ildithia accordera aux Redresseurs 2 Recherches sur le Grand Épique.

NOTE : Si le Marqueur est déjà à sa position la plus basse, l'action de Protection d'Ildithia n'aura aucun effet.



Exemple : dans une partie à 3 joueurs, durant la phase Utiliser les Dés, Sam dépense les 2 symboles Planification de son Dé Spécial pour Planifier **1** et Protéger Ildithia **2**. Si Inkom Territory était activé durant la phase Activer Ildithia, Ildithia augmenterait la piste Noire du Grand Épique, ajouterait une Barricade et Dupliquerait à Inkom Territory **3**. Si Loophole n'avait pas été vaincu, l'action Dupliquer augmenterait la piste Noire du Grand Épique à nouveau **4**. Enfin, le Marqueur retrouverait son niveau approprié pour une partie à 3 joueurs **5**.

CARTES NEWCAGO

Les Cartes Newcago ajoutent des pouvoirs aux Quartiers de Newcago pour augmenter le challenge et la rejouabilité du jeu de base.

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez à Newcago, récupérez les Cartes Newcago correspondant à chacun des Quartiers en jeu et placez-les au-dessus des plateaux de Quartier correspondant. Vous pouvez choisir de toutes les mettre sur leur face A ou B ou même de mélanger les faces. Une fois les faces choisies, les Cartes Newcago restent sur les plateaux de Quartier tout au long de la partie. Les Cartes Newcago inutilisées peuvent être rangées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées de la partie.

Toutes les Cartes Newcago ont un effet négatif et un effet positif, fournissant des Actions d'Épique supplémentaires et des avantages que les Redresseurs pourront utiliser.

GAMEPLAY

Juste avant l'étape Activer les Épiques,

effectuez toutes les Actions d'Épique affichées en haut des Cartes Newcago une seule fois.

Répétez l'Action d'Épique dans le Quartier où se trouve le Grand Épique.  x2

Durant la phase des Redresseurs, les Redresseurs peuvent bénéficier du bonus situé en bas de la Carte Newcago **aussi longtemps que la figurine reste dans le Quartier où se trouve la Carte.**

NOTE : Cody ne peut pas bénéficier d'un bonus d'un autre Quartier par le truchement de son Jeton Sniper. Malgré cela, Cody peut quand même utiliser le bonus du Quartier où se trouve sa figurine dans le Quartier où se trouve le Jeton Sniper.

PHASE D'ÉPIQUE

4

Ajouter des Épiques

5

Activer les Cartes Newcago

6

Activer les Épiques

CLARIFICATIONS DES CARTES NEWCAGO



Les Actions d'Épique sont effectuées normalement. Placez les Barricades, Boucliers ou Sûreté requis dans le Quartier où l'Action est déclenchée.



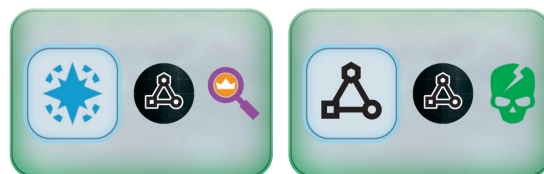
Appliquez l'effet d'Assaut (cf page 12) au prochain Redresseur dans le sens horaire en partant du Quartier où l'action est déclenchée. Si plusieurs Redresseurs se trouvent dans le même Quartier, les Joueurs décident du Redresseur qui sera affecté. Si le Grand Épique duplique l'action, ignorez le Redresseur déjà affecté et déterminez le Redresseur suivant dans le sens horaire.



Quand un Épique est vaincu dans ce Quartier, **un** Redresseur dans ce Quartier peut immédiatement réaliser les actions inscrites. Contrairement aux actions normales, ces actions doivent être utilisées telles que leur symboles les décrivent et non pour Se Déplacer, Retirer une Barricade, Activer une Carte de Capacité ou d'Équipement, etc.



Quand un Épique est rendu Vulnérable dans ce Quartier, **un** Redresseur dans ce Quartier peut immédiatement réaliser les actions inscrites. Contrairement aux actions normales, ces actions doivent être utilisées telles que leur symboles les décrivent et non pour Se Déplacer, Retirer une Barricade, Activer une Carte de Capacité ou d'Équipement, etc.



Une fois par phase Utiliser les Dés & Prendre le Butin, un Redresseur peut dépenser un dé avec le symbole requis à gauche pour effectuer les actions à droite. Contrairement aux actions normales, ces actions doivent être utilisées telles que leurs symboles les décrivent et non pour Se Déplacer, Retirer une Barricade, Activer une Carte de Capacité ou d'Équipement, etc.



Lorsqu'ils se trouvent dans ce Quartier, tous les Redresseurs bénéficient du bonus de la Carte Equipment Climbing Kit ou Gottschalk selon les symboles sur la Carte (cf page 6).

VARIANTES

INTERCHANGEABILITÉ

Cœur d'Acier, Regalia et Limelight ont été pensés pour correspondre au mieux aux villes de Newcago, Babilar et Ildithia respectivement. Malgré cela, il est tout à fait possible de combiner n'importe quel Grand Épique avec n'importe quelle ville.

Nous ne recommandons pas que vous fassiez ces ajustements avant d'être très familiers avec les règles et le gameplay de l'extension.

MISE EN PLACE DE LA VARIANTE

Choisissez un Grand Épique (Cœur d'Acier, Regalia ou Limelight). Utilisez les plateaux de Pouvoir et d'Ajustement comme d'habitude.

Choisissez une ville (Newcago, Babilar ou Ildithia). **Utilisez les valeurs de Santé et de Recherche de départ du Grand Épique normalement dans cette ville.**

Exemple : dans une variante à 4 joueurs en difficulté "Flamme !" contre Regalia à Ildithia, Regalia devrait commencer avec une valeur de Recherche de 38 (d'après le livret de Limelight). Elle ne pourra plus être recherchée dans la ville mais ses pouvoirs et les Cartes de Regalia s'appliqueront toujours.

Exemple : dans une variante à 2 joueurs en difficulté "Flamme !" contre Limelight à Babilar, Limelight devrait débiter avec une valeur de Recherche de 10 dans chaque Quartier et une valeur de Santé de 25 (selon la mise en place de Babilar). Les Tableaux de Pouvoir et les Dés de Pouvoir seront toujours utilisés.

AJUSTEMENTS DE LA DIFFICULTÉ

Basés sur les retours de la communauté, nous avons créé une variante facile à utiliser pour s'adapter à un spectre plus large de difficultés.



MISE EN PLACE DE LA VARIANTE

Pour une expérience plus décontractée, commencez la partie avec +\$1 d'argent par Redresseur.

Pour une expérience plus intense, ajoutez les **Jetons d'Ajustement de Difficulté** à côté de la piste jaune sur le Plateau de Grand Épique. Utilisez le côté avec Attaquer la Population -1 pour une première étape avant d'essayer avec le côté avec Attaquer la Population -2 pour l'expérience la plus intense. A chaque tour, rajoutez la valeur du jeton d'Ajustement de Difficulté aux effets de la Piste jaune du Grand Épique.

MODE CAMPAGNE

Grâce à nos contributeurs sur Kickstarter, nous avons inclus une nouvelle façon d'apprécier The Reckoners. Référez-vous à la feuille de Campagne ou visitez https://nauvoogames.com/the_reckoners_steelslayer pour plus d'informations.

CRÉDITS

AUTEURS ET DEVELOPPEMENT

Brett Sobol &
Seth Van Orden

CONCEPTION GRAPHIQUE

Ian O'Toole

ILLUSTRATIONS

Miguel Coimbra

GAME TRAYS

Noah Adelman
(GameTrayz)

SCULPTURE DES FIGURINES

Jin Vi

VERSION FRANCAISE

Guillaume 'Adamlocke'
& Adélaïde 'Lymonade'
Grange, ainsi que
Sylvain L.

REMERCIEMENTS

Tania, Grace, Maverick, and Hope Van Orden, Tessa and Cedric Sobol, Stephanie Secrist, Jeff and Katie Butler, Natasha and Shaun Hartman, Kim and Doug Gardner, Aubrey and James Palmer, Ryan and Elizabeth Butler, Darcy (Le Jeu), Cameron and Andrew Bird, Dat Tran, the Allardice family, Maurice Lapierre, Scott and Olivia Gillard, Devin Aryan, the Larsen family, Adélaïde et Guillaume Grange, Jimmy Mero, Justin Parnell, Scot, Diana and Davis Stacy, Andy Eliason, William Hodack, Alison Von Schweetz, Darren and Allison Wolford, Bryce

Parkinson, Cory Cray, Andy Larson, Mindy Quittm, Brian Bowles, Brian Nowak, David, Jeffrey, Knightly, and Mason Jacobson, Yan Bertrand, Mihail Ragnar, Hilary Lawrence, Keith Roberts, the Riley Family, Matt and Laura Weber, Neil Buckley, Erik Miller, Michael Wright, Reiner Family, Felix Munoz, Phil Jaros, Justan Barton, Bowen Jacobs, Mike Nicholson, Sam Genoese, Jordan Rodrigues, Kiai Weidemann, JABberwocky Literary Agency, Dragonsteel Entertainment, and Brandon Sanderson.

Le jeu de plateau "The Reckoners" est basé sur la série de romans "The Reckoners" par Brandon Sanderson, © 2014, 2015, 2016 Dragonsteel Entertainment, LLC. Tous droits réservés.



© 2021 by Nauvo Games. All rights reserved.

For more great games visit
NAUVOOGAMES.COM

 FACEBOOK.COM/
NAUVOOGAMES

 TWITTER.COM/
NAUVOOGAMES

 CONTACT@
NAUVOOGAMES.COM