

D'APRÈS LES ROMANS DE
Brandon Sanderson

#RECKONERS



Règles du jeu

Regarder les vidéos



BRETT SOBOL

SETH VAN ORDEN



INTRODUCTION

Il y a dix ans, un étrange éclat venu du ciel a conféré à des gens ordinaires des pouvoirs extraordinaires. Le monde émerveillé les appela Épiques.

Mais chaque Épique se révéla maléfique. De nos jours, dans ce que l'on nomme désormais les États-Fracturés, les Épiques gouvernent les villes, ou ce qu'il en reste, en tyrans, mais personne ne contre-attaque... personne à part les Redresseurs. Humains ordinaires, les Redresseurs consacrent leur vie à étudier les Épiques, trouvant puis exploitant leurs faiblesses afin de les éliminer.

À Newcago, anciennement Chicago, un Épique surpuissant connu sous le nom de Cœur d'Acier règne en maître absolu. Il a transformé une grande partie de la ville et de ses environs en acier et s'est construit un palais sur le lac Michigan. Nul n'ose l'affronter, lui et son armée d'agents de la Sûreté et d'Épiques. C'est là que vous entrez en jeu...

LES REDRESSEURS

DAVID
CHARLESTON



*“J’ai vu saigner Cœur d’Acier.
Et je jure que je le reverrai saigner.”*

David est né à Newcago où son père a été tué par Cœur d’Acier. Il a rassemblé énormément d’informations sur les Épiques et élaboré un plan pour abattre Cœur d’Acier. David est le fer-de-lance des Redresseurs, et quand les choses tournent mal, il adapte le plan à la volée. David est également très doué pour les métaphores lamentables.

MEGAN
TARASH



*“J’ai rejoint les Redresseurs pour tuer
les Épiques qui le méritaient.”*

Originaire de Portland, Megan est la plus jeune recrue des Redresseurs en dehors de David. Elle est souvent sous couverture et se tire toujours des mauvais pas. Megan affectionne grandement les armes à feu, en particulier les pistolets.

ABRAHAM
DESJARDINS



*“Les héros viendront. Un jour, nous
aurons des Épiques qui ne tueront
pas, ne haïront pas, ne domineront
pas. Nous serons protégés.”*

Abraham est un grand Canadien costaud avec un léger accent français. C’est l’intermédiaire et le bricoleur des Redresseurs. Il manie une mitrailleuse si lourde qu’elle a besoin de générateurs gravitoniques pour être soulevée. Abraham admet être un Fidèle, quelqu’un qui croit en l’existence d’Épiques héroïques.

JONATHAN
PHAEDRUS
DIT “PROF”



*“N’agis pas simplement parce que tu
le peux, agis parce que c’est la chose
à faire.”*

Surnommé Prof, Jonathan Phaedrus enseignait les sciences. C’est le dirigeant des Redresseurs, il élabore chaque attaque contre les Épiques avec précision et minutie. Prof est à l’origine du décès de nombreux Épiques. Il a également créé de nombreux engins sophistiqués issus des pouvoirs d’Épiques défunts.

CODY
ARLINGTON



*“J’ai fait un serment : servir et
protéger. Je ne compte pas y renoncer
parce que des brutes ayant des
pouvoirs magiques se mettent à
malmener les gens. Point barre.”*

Cody est un homme sec et nerveux de Nashville qui baragouine écossais, en hommage à ses ancêtres, mais avec le mauvais accent. De temps en temps, il sert de tireur d’élite, mais comme il le dit, “la plupart du temps je bouche les trous avec de la mayo”. Cody a un penchant pour raconter des histoires absurdes sur son passé et sa famille. Nul ne sait s’il y croit.

TIA REDWIN



*“Le plus souvent, travailler chez les
Redresseurs se termine par la mort,
mais de temps en temps, l’un d’entre
nous se fait capturer.”*

Tia était ingénieure aérospatiale pour la NASA. Elle effectue les recherches et coordonne les opérations des Redresseurs. Elle a fondé les Redresseurs avec Prof il y a quelques années. Elle est accroc au coca.

MATÉRIEL



7 SUPPORTS ET PLATEAUX QUARTIER



1 SUPPORT ET PLATEAU RESSOURCES



12 CROCHETS
ACTION ÉPIQUE
(1 RECHANGE)



8 BARRICADES



1 FIGURINE CŒUR
D'ACIER



1 DÉ DÉPLACEMENT
CŒUR D'ACIER



1 SILHOUETTE CŒUR D'ACIER



5 PLATEAUX
AJUSTEMENT &
1 PLATEAU POUVOIR

1 SUPPORT CŒUR D'ACIER

1 PLATEAU
RECHERCHE
1 PLATEAU SANTÉ



25 FIGURINES AGENT
DE LA SÛRETÉ



5 MARQUEURS
RESSOURCES



9 MARQUEURS
RECHERCHER UN ÉPIQUE



20 PIONS
PLANIFICATION



1 PION SNIPER



24 DÉS SPÉCIAUX

18 DÉS DE BASE



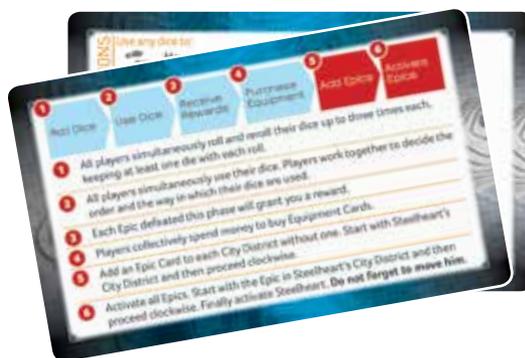
9 MARQUEURS
SANTÉ ÉPIQUE



6 SUPPORTS ET PLATEAUX REDRESSEUR



6 CARTES CAPACITÉ REDRESSEUR



6 CARTES AIDE DE JEU



29 CARTES ÉQUIPEMENT



25 CARTES ÉPIQUE



6 FIGURINES REDRESSEUR

PRÉSENTATION

Les Redresseurs est un jeu coopératif : tous les joueurs perdent ou gagnent ensemble. Lors d'une partie, vous incarnerez un des Redresseurs, vous déplaçant en Ville, sauvant des vies, abattant les agents de la Sûreté, vous fournissant en équipement et éliminant les Épiques. Lorsque vous aurez détruit suffisamment d'Épiques, vous aurez alors une chance de vaincre Cœur d'Acier.

Si les Redresseurs réussissent à vaincre Cœur d'Acier, alors vous aurez gagné ! Mais, si trop de civils meurent, alors les Redresseurs perdent immédiatement.

CONDITION DE VICTOIRE

Les joueurs gagnent immédiatement la partie s'ils éliminent Cœur d'Acier en réduisant sa Santé à 0.

Remarque : les joueurs doivent d'abord réduire la valeur de Recherche de Cœur d'Acier à 0 avant de pouvoir s'attaquer à lui.

CONDITION DE DÉFAITE

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

Grand nombre de joueurs

En raison du grand nombre de plateaux Quartiers en jeu, nous vous recommandons fortement de faire une première partie avec un petit nombre de joueurs (1 à 4) avant de jouer à plus (5+). Effectuez un round pour essayer avant qu'un grand groupe de joueurs ne se réunisse.

Peu de joueurs

Pour jouer en solo, sélectionnez deux Redresseurs, chacun étant géré indépendamment. Pour des parties à deux ou trois joueurs, vous pouvez choisir de jouer plusieurs Redresseurs chacun, mais ce n'est pas recommandé pour votre première partie. Lors de la mise en place, comptez le nombre de Redresseurs et non le nombre de joueurs.

MISE EN PLACE



Illustration 1: Mise en place pour une partie à 4 joueurs

- 1 Placez autant de supports de Quartier que le nombre de Redresseurs + 1. Arrangez ces Quartiers en cercle pour former le plateau de jeu.

Remarque : si vous n'avez pas assez de place pour les mettre en cercle, n'hésitez pas à les aligner comme vous le pouvez tant que chaque Quartier n'est adjacent qu'à exactement deux autres Quartiers et qu'un sens horaire puisse être déterminé et maintenu.

- 2 Insérez un plateau Quartier dans chaque support de Quartier. Les plateaux Quartier spécifiques n'ont pas d'importance. Remettez les supports et les plateaux Quartier inutilisés dans la boîte.
- 3 Mélangez les cartes Épique. Piochez-en une aléatoirement et placez-la face visible dans chaque Quartier. Mettez de côté le reste des cartes Épique, face cachée, afin de former le paquet Épique.
- 4 Insérez un crochet d'action Épique dans chaque support de Quartier pour qu'il se retrouve sur la carte Épique. Chaque Épique commence la partie avec le crochet d'action Épique sur la troisième case de la piste Action. Ainsi, 3 actions Épique sont visibles à gauche du crochet d'action Épique.

- 5 Placez un marqueur Rechercher un Épique et un marqueur Santé Épique sur chaque support de Quartier selon les valeurs de départ indiquées sur la carte Épique (cf. **Les Épiques** page 8).
- 6 Placez le support Ressources près du plateau de jeu et insérez-y le plateau Ressources. Utilisez les marqueurs Ressources pour indiquer 40 sur la piste de Population et 4 \$ sur la piste Financière. Placez le marqueur blanc Ressources sur la case la plus haute de la piste Base des Redresseurs (située au milieu du plateau).
- 7 Mélangez les cartes Équipement et placez-les face cachée sur le support Ressources. Piochez 4 cartes Équipement et placez-les face visible près de la pioche Équipement pour former le marché Équipement.
- 8 Placez le support Cœur d'Acier et sa figurine près du plateau de jeu. Placez la piste Rechercher Cœur d'Acier à sa place dans le support.



9 Fixez la valeur de départ de Recherche de Cœur d'Acier selon le nombre de Redresseurs (cf. Illustration 2). La piste de Santé de Cœur d'Acier peut être mise de côté pour l'instant, car elle ne sera utilisée qu'une fois la valeur de la piste Recherche de Cœur D'acier arrivée à 0.

Nbre Redresseurs	Niveau de difficulté			
	Facile	Normale	Difficile	Flamme !
2	18	20	25	28
3	23	26	30	33
4	28	32	35	38
5	32	36	40	44
6	36	41	45	49

Illustration 2 : valeur de Recherche et de Santé Affaiblie de Cœur d'Acier selon le nombre de Redresseurs.

10 Sélectionnez les plateaux Pouvoir et Ajustement de Cœur d'Acier selon le nombre de Redresseurs. Placez les deux plateaux dans leur emplacement dans le support Cœur d'Acier. Choisissez les faces selon la difficulté désirée (cf. Illustration 3). Placez le dé Déplacement Cœur d'Acier dans le coin en bas à gauche du plateau d'Ajustement.

Niveau de difficulté	Plateau Pouvoir	Plateau Ajustement
Facile	A	A
Normale	A	B
Difficile	B	A
Flamme !	B	B

Illustration 3 : mise en place du plateau Pouvoir de Cœur d'Acier selon la difficulté.

11 Placez quatre crochets Action Épique dans le plateau Cœur d'Acier. Il commence la partie avec ses crochets sur la deuxième case de chaque piste d'Action de sorte que deux actions Épique soient visibles à gauche de chaque crochet.

12 Placez les figurines de la Sécurité, les Barricades, un dé spécial de chaque type et les pions Planification à portée de main, chacun dans sa propre réserve.

13 Donnez à chaque joueur un plateau Redresseur (de son choix ou aléatoire) ainsi que le matériel suivant :

- a** 1 support Redresseur pour y insérer le plateau
- b** 1 figurine correspondant au plateau
- c** 1 carte Capacité de Redresseur indiquée sur son plateau (Cody reçoit également le pion Sniper.)
- d** 3 dés spéciaux correspondant à la couleur du plateau
- e** 3 dés de base
- f** 1 carte Aide de jeu
- g** 1 pion Planification placé dans le support

14 Remettez tous les plateaux Redresseur inutilisés dans la boîte. Placez les dés inutilisés près du plateau Ressources.

LES ÉPIQUES

Avant d'apprendre à jouer, vous devez d'abord comprendre comment fonctionnent les Épiques.

Les Épiques possèdent un vaste éventail de super-pouvoirs, mais malgré leurs différences, tous les Épiques ont un point commun : un point faible. Connaître le point faible d'un Épique facilitera sa défaite, pour certains il est même impossible de les blesser sans connaître leur point faible..

1 NOM DE L'ÉPIQUE

2 VALEUR DE RECHERCHE DE DÉPART

Ceci vous indique la difficulté de la recherche à effectuer afin de trouver le point faible de cet Épique. Quand la valeur de Recherche atteint 0, cet Épique est **Affaibli**.

Remarque : la valeur de Recherche d'un Épique peut dépasser sa valeur initiale (jusqu'à un maximum de 5), mais une fois Affaibli, sa valeur de Recherche ne peut plus dépasser 0.

3 VALEUR DE SANTÉ DE DÉPART

Ceci vous indique la difficulté pour vaincre cet Épique. Quand la valeur de Santé atteint 0, cet Épique est **Vaincu**. Si cette valeur est infinie, alors cet Épique ne peut être ni attaqué ni vaincu jusqu'à ce qu'il soit Affaibli



(cf. 4).

Remarque : la valeur de Santé d'un Épique peut dépasser sa valeur initiale (jusqu'à un maximum de

10). Cependant, une fois vaincu, sa Santé ne pourra plus dépasser 0.

4 VALEUR SANTÉ AFFAIBLI

C'est la valeur sur laquelle on placera le marqueur Santé de l'Épique une fois Affaibli, sauf si le marqueur Santé est déjà en deçà de la valeur de Santé Affaibli.

Exemple : Si Ligne de Faille (Faultline représentée ci-dessous) est Affaibli, son marqueur Santé sera immédiatement déplacé à 4 sauf si sa Santé actuelle est déjà à 4 ou en dessous suite à des actions Attaquer un Épique.

5 PISTE D'ACTION

Ceci représente les actions Épique en bas de la carte Épique. Les cartes Épique ont une seule piste d'Action. Cœur d'Acier en a plusieurs.

6 CROCHET D'ACTION

Le crochet d'Action représente l'augmentation de puissance d'un Épique. Il est placé entre deux actions Épique sur la piste d'Action afin que les actions

Épique soient clairement séparées entre les actions à gauche et les actions à droite du crochet d'action.

Lors de l'étape Activer Épiques, déplacez le crochet d'Action d'un nombre de clics suffisant pour se retrouver dans l'espace entre les actions.

Remarque : le crochet d'Action aura toujours au moins une action à sa gauche et une à sa droite.

7 ACTIVATIONS DES ACTIONS

Lors de l'étape Activer Épiques, toutes les actions Épique à gauche du crochet seront effectuées. Ainsi, plus le crochet sera déplacé vers la droite, plus dangereux deviendra cet Épique (cf. pages 22-23 pour plus d'informations sur les actions des Épiques).

8 BUTIN

Le Butin Épique est obtenu après avoir vaincu un Épique lors de l'étape Prendre le Butin (cf. page 17 pour plus d'informations).

Brasier



Ligne de Faille





La Sûreté

La Sûreté est la police de Cœur d'Acier, présente

dans tout Newcago. Ils ne sont peut-être que de simples humains, mais n'en sont pas moins redoutables. Soumise à la pression de ses supérieurs, les Épiques, la Sûreté est une réelle menace et peut créer des ravages si on l'ignore. Bien que la Sûreté n'ait pas un impact direct sur la piste de Population, elle permet aux Épiques de son Quartier de renforcer leurs pouvoirs (cf. Étape Activer les Épiques page 19 pour plus d'informations).

PHASE DE PROLOGUE

Immédiatement après la Mise en Place, effectuez les étapes suivantes :

1. Placez la figurine Cœur d'Acier sur un Quartier aléatoire pour commencer la partie.
2. N'activez que les actions de la piste d'action rouge de Cœur d'Acier (cf. page 23 pour plus d'informations).
3. Lancez le dé Déplacement Cœur d'Acier. Puis déplacez la figurine Cœur d'Acier de ce nombre de Quartiers dans le sens horaire.

REMARQUE : selon le nombre de Redresseurs, il se peut que Cœur d'Acier revienne dans le même Quartier.
4. Les joueurs peuvent acquérir des cartes Équipement avec l'argent de départ (cf. page 18 pour d'informations).
5. Les joueurs placent leur figurine Redresseur sur le Quartier de leur choix.

Maintenant vous êtes prêt à commencer la partie. D'abord une Phase des Redresseurs suivie de la première Phase des Épiques. Répétez ces phases dans l'ordre jusqu'à la fin de la partie.

Ligne de Faille

Placez toutes les figurines en haut à droite des Quartiers.

ROUND DE JEU

Après la Phase de Prologue, la partie se déroule en une série continue de phases comme indiqué ci-dessous, jusqu'à ce que la partie se termine en victoire ou défaite.

Phase des Redresseurs

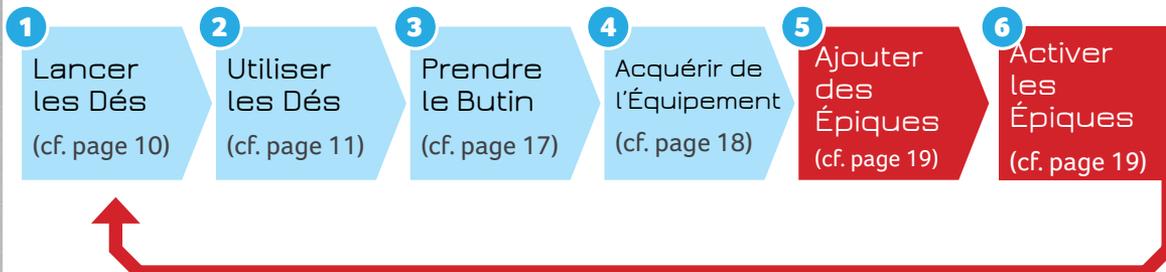


Illustration 4 : Ordre du Round

Phase des Redresseurs

La Phase des Redresseurs consiste en quatre étapes : Lancer les Dés, Utiliser les Dés, Prendre le Butin, et Acquérir de l'Équipement.

1 Lancer les Dés

Lors de cette étape, tous les joueurs vont lancer et relancer leurs dés simultanément en gardant les résultats souhaités.

COMMENT LANCER LES DÉS

1. **Lancez tous les dés**, dont ceux provenant de votre Équipement moins les dés récupérés par Cœur d'Acier.
2. **Gardez au moins 1 dé.** Vous devez garder au moins un dé, comme indiqué par l'étoile sur le support Redresseur. Vous pouvez garder autant de dés que vous le souhaitez. Les dés conservés sont placés dans la colonne Lancer 1 (Roll#1) du support Redresseur comme vous pouvez le voir sur l'illustration 5. Les dés conservés ne sont jamais relancés.
3. **Relancez tous les dés restants**, s'il y en a.
4. **Recommencez l'étape 2** pour les dés relancés et placez ceux que vous conservez dans la colonne Lancer 2 (Roll#2).
5. **Relancez tous les dés restants**, s'il y en a.
6. **Placez TOUS les dés relancés** dans la colonne Lancer 3 (Roll#3).

CONSEIL : tous les joueurs effectuent leurs lancers en même temps. Par contre, ils n'ont aucun besoin de garder un rythme identique. Un joueur peut décider d'attendre et de voir le résultat du lancer 2 ou 3 d'un autre joueur avant de décider quels dés de son 1er lancer il souhaite garder. La communication et la coopération sont la clé de la victoire.

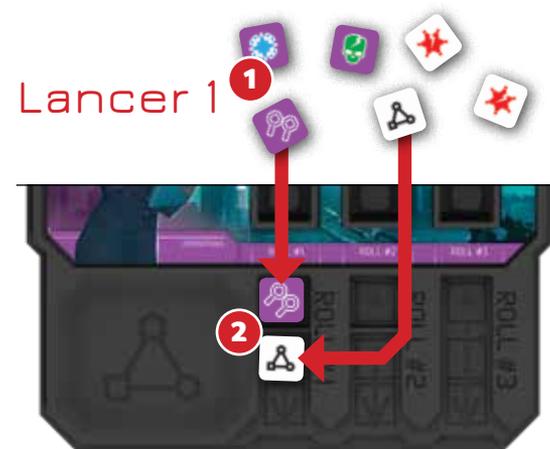


Illustration 5 : exemple d'étape Lancer les Dés

2 Utiliser les Dés

Une fois que tous les joueurs ont fini de lancer leurs dés, ils les utilisent simultanément. Les joueurs décident ensemble de l'ordre et de la façon dont leurs dés sont utilisés.

COMMENT UTILISER LES DÉS

1. Sélectionnez une Utilisation de Dés à appliquer.
2. Déplacez un dé correspondant d'une des colonnes Lancer 1, 2, ou 3 du Support Redresseur vers n'importe quel emplacement de la partie supérieure du Support pour indiquer qu'il a été **utilisé**.

REMARQUE : vous n'avez pas obligation d'utiliser tous vos dés, mais il vaut mieux le faire, car les dés inutilisés ne vous rapportent rien. En de rares occasions, un dé sera gâché car un Redresseur ne pourra l'utiliser dans son Quartier actuel et ne souhaite pas se déplacer.

CONSEIL : pour votre première partie, ou au moins les premiers rounds, il pourrait être bénéfique que les joueurs utilisent tout ou partie de leurs dés l'un après l'autre. À nouveau, la communication est fondamentale. Votre équipe bénéficiera de travailler ensemble pour optimiser ses actions.

IMPORTANT : Règles d'Utilisation de Dés

- L'utilisation d'un dé doit être terminée avant d'en utiliser un autre (cf. Exemples d'Utilisation de Dés page 13).
- Un dé unique peut impacter plusieurs Épiques ou pistes d'Action (par exemple si Cœur d'Acier est présent ou en utilisant la Capacité de Cody).
- Le dé peut provenir de n'importe quelle partie du support et son placement final n'a pas d'importance.
- Les joueurs ne sont pas limités à 6 dés. Ceux provenant des cartes Équipement peuvent être placés n'importe où dans la partie supérieure du support Redresseur pour indiquer qu'ils ont été utilisés.

Utiliser les Dés

SE DÉPLACER



Utilisez **N'IMPORTE QUEL** dé pour déplacer votre figurine Redresseur vers **N'IMPORTE QUEL** Quartier. Ceci ne permet pas de quitter ou d'entrer dans un Quartier avec une Barricade.

REMARQUE : ni les symboles ni le nombre de symboles sur le dé n'ont d'importance.

ACTIVER UNE CARTE CAPACITÉ REDRESSEUR OU ÉQUIPEMENT

Un dé peut également être utilisé pour activer certaines cartes Capacité Redresseur ou Équipement (cf. pages 20–21 pour plus d'informations).



RETIRER UNE BARRICADE



Utilisez **N'IMPORTE QUEL** dé pour retirer une Barricade de **N'IMPORTE QUEL** Quartier.

REMARQUE : ni les symboles ni le nombre de symboles sur le dé n'ont d'importance. Ceci est la seule action que vous pouvez effectuer hors du Quartier où se trouve actuellement votre Redresseur.



BARRICADES

Une seule barricade empêche toutes les figurines Redresseur d'entrer ou de quitter ce Quartier jusqu'à ce qu'elle soit retirée.

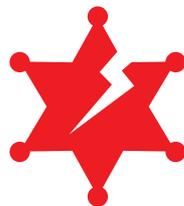
Cœur d'Acier et les autres Épiques peuvent ajouter des Barricades aux Quartiers qu'ils occupent avec leurs actions Épique. Il est possible d'avoir plusieurs Barricades dans un même Quartier.





GAGNER DE L'ARGENT

Avancez le marqueur d'une case sur la piste Financière de 1 pour chaque symbole \$ sur le dé.



ATTAQUER LA SÛRETÉ

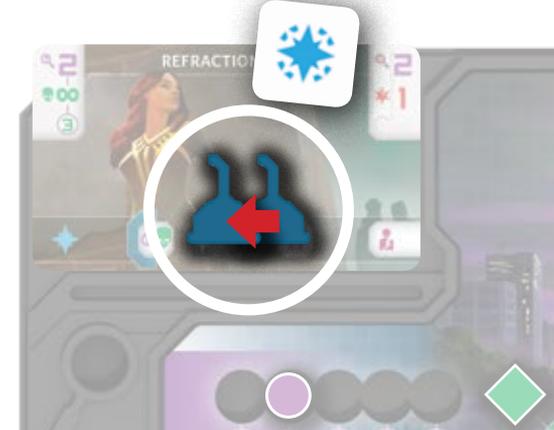
Retirez 1 Figurine de la Sûreté présente dans votre Quartier et remettez-la dans la réserve pour chaque symbole ⚡ sur le dé.



CONTENIR UN ÉPIQUE

Choisissez un crochet d'Action d'un Épique dans votre Quartier et déplacez-le d'1 case vers la gauche pour chaque symbole ❄️ sur le dé.

Ceci ne peut permettre de déplacer un crochet d'Action Épique au-delà du premier symbole de la piste d'Action Épique.



RECHERCHER UN ÉPIQUE

Diminuez la valeur de Recherche actuelle d'un Épique dans votre Quartier de 1 par symbole 🔍 sur le dé.

Si cette action réduit la valeur de Recherche d'un Épique à 0, alors cet Épique est Affaibli. Déplacez le marqueur Santé de cet Épique sur sa valeur Affaibli si cette dernière est plus basse que sa valeur de Santé actuelle.

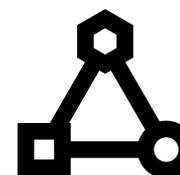
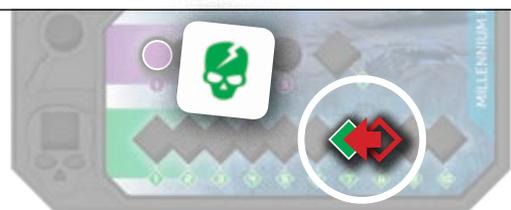


ATTAQUER UN ÉPIQUE

Diminuez la valeur de Santé actuelle d'un Épique dans votre Quartier de 1 par symbole 💀 sur le dé. Ceci ne peut être fait sur un Épique avec une Santé infinie.

Si cette action réduit la valeur de Santé d'un Épique à 0, alors cet Épique est vaincu. Retirez la carte de l'Épique vaincu du Quartier et placez-le sur le côté avec tous les autres Épiques que vous auriez vaincus lors de l'étape Utiliser les Dés. Vous allez gagner le Butin Épique lors de l'étape Prendre le Butin.

REMARQUE : vaincre un Épique n'a pas d'effet sur la Sûreté, les Barricades ou Redresseurs de ce Quartier.



PLANIFICATION

Gagnez un pion Planification pour chaque symbole 🔗 sur le dé. Placez ces pions Planification près de (PAS SUR) votre plateau Redresseur. Ils ne peuvent pas être utilisés lors de cette Phase des Redresseurs.



Pions Planification

Les pions Planification ne peuvent être utilisés que lors de l'étape Utiliser les Dés. Ils ne peuvent pas être utilisés lors de la Phase des Redresseurs pendant laquelle ils ont été acquis (sauf pour la carte Capacité de Tia).

Pour vous en souvenir, placez les pions Planification obtenus pendant ce round à côté du plateau Redresseur plutôt que dessus.

À la fin de la Phase des Redresseurs, déplacez tous les pions Planification reçus durant cette phase sur le plateau Redresseur. Tous les pions Planification inutilisés sont conservés round après round, et il n'y a pas de limite au nombre de pions Planification qu'un Redresseur puisse avoir ou utiliser.

UTILISER UN PION PLANIFICATION

Pour utiliser un pion Planification, déplacez-le du plateau Redresseur vers la réserve générale. Un pion Planification peut être utilisé comme un dé avec n'importe quel symbole **unique** visible. Un pion Planification permet également de se déplacer, de retirer une Barricade ou d'activer une carte Capacité de Redresseur ou Équipement. En résumé, un pion Planification est un joker, mais il ne peut pas être utilisé le round où il est acquis (cf. **Exemples d'Utilisation de Dés**).

REMARQUE : un pion Planification peut être utilisé pour gagner de l'argent, mais il doit être dépensé lors de l'étape Utiliser les Dés et non lors de l'étape Acquérir de l'Équipement.



Exemples d'Utilisation de Dés



PIONS PLANIFICATION ET DÉS

Exemple : Tia veut Affaiblir Terrassier (Digzone) voire Gelure (Frostbite) ce round. Avec ce qui lui reste, Tia peut utiliser le symbole double Rechercher un Épique de son dé violet **1** pour Affaiblir Terrassier mais cela n'est pas sa meilleure option car Terrassier n'a plus qu'1 Recherche. Tia ne peut pas juste utiliser 1 Rechercher un Épique de son dé violet, puis utiliser son dé Gagner de l'Argent **2** pour se déplacer, pour finalement utiliser le 2e Rechercher un Épique de son dé violet sur Gelure.

Rappel : vous devez utiliser complètement un dé avant d'en utiliser un autre.

Sinon, Tia pourrait utiliser un pion Planification **3** de son plateau Redresseur pour Affaiblir Terrassier afin de garder son double Rechercher un Épique pour Affaiblir Gelure après s'être déplacée dans le bon Quartier. Tia ne peut pas utiliser l'action Planification de son dé de base **4** pour accomplir le même effet ce round. **Rappel :** un pion Planification ne peut pas être utilisé lors de la même Phase des Redresseurs où il a été acquis.

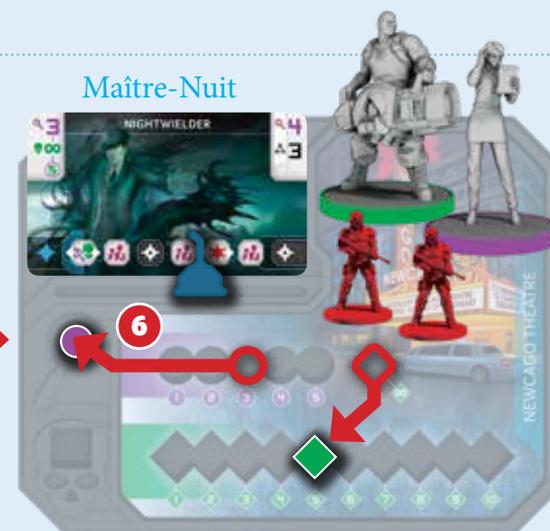


TRAVAIL EN ÉQUIPE

Exemple : Abraham a obtenu deux doubles résultats Attaquer un Épique sur ses dés verts spéciaux **1**. Il veut les utiliser pour attaquer Maître-Nuit au Théâtre de Newcago **2**, mais il préfère être certain qu'il y aura assez de Recherches avant de garder ces résultats. Il demande l'aide de Tia puisqu'elle est dans son Quartier. Tia continue de lancer et relancer ses dés tandis qu'Abraham attend qu'elle ait fini.

Tia obtient 3 actions Rechercher un Épique **3**. Abraham garde ses résultats Attaquer un Épique et termine ses relances, espérant obtenir des actions Attaquer la Sûreté **4**.

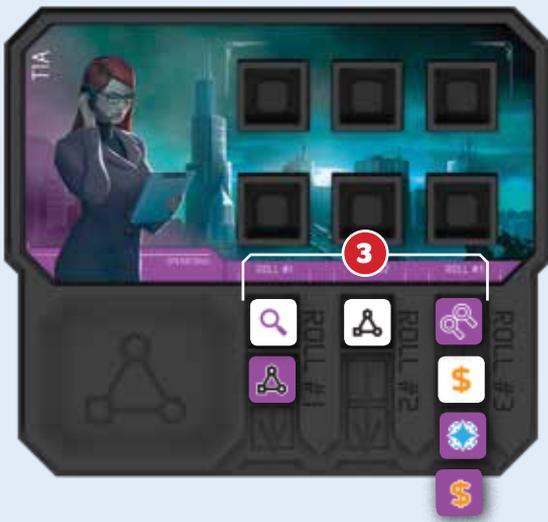
Maintenant que tous les joueurs ont fini leurs lancers, Tia dépense 3 actions Recherche **5** pour découvrir le point faible de Maître-Nuit **6** et le rendre vulnérable. Abraham dépense ses 5 résultats Attaquer un Épique **7** pour réduire la Santé de Maître-Nuit à 0 **8** et le vaincre. Ensuite il utilise ses 2 actions Attaquer la Sûreté **10** pour retirer la Sûreté de ce Quartier **11**.



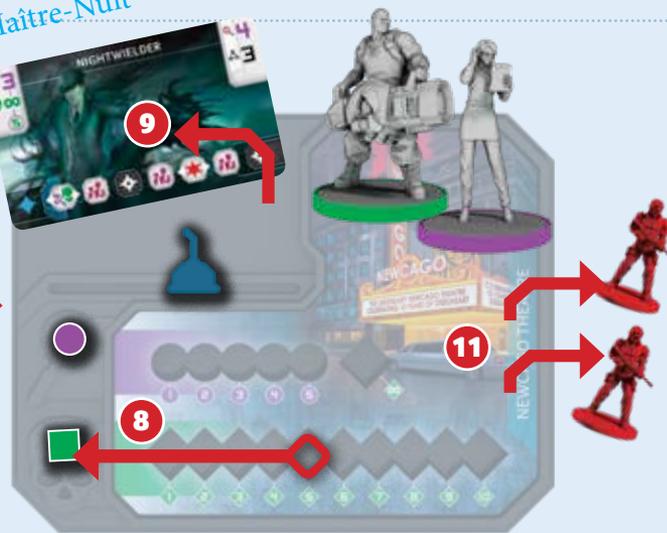
NUIRE DIRECTEMENT À CŒUR D'ACIER

Exemple : David utilise un double Contenir un Épique provenant de son dé bleu spécial **1**. Il se trouve dans le même Quartier que Cœur d'Acier **2**. Il peut utiliser 1 Contenir un Épique sur une des pistes d'Action de Cœur d'Acier **3** puis le 2e Contenir un Épique pour influencer la piste d'Action de l'Épique de son Quartier, Ligne de Faille **4**. Sinon, David pourrait utiliser ses 2 actions Contenir un Épique sur n'importe quelles pistes d'Actions de Cœur d'Acier **5**.





Maître-Nuit





Cœur d'Acier

Cœur d'Acier fait le tour des Quartiers dans le sens horaire pendant toute la partie. N'importe quel Redresseur peut nuire à Cœur d'Acier en utilisant ses dés tant que sa figurine est dans le même Quartier que la figurine de Cœur d'Acier.

- Les Redresseurs peuvent utiliser leurs dés pour Contenir un Épique sur Cœur d'Acier. Ses 4 pistes d'Action fonctionnent indépendamment et peuvent être contenues séparément.

CONSEIL : Cœur d'Acier peut devenir extraordinairement puissant lors de la partie si les joueurs oublient de le contenir.

- Les Redresseurs peuvent utiliser leurs dés pour Rechercher et Attaquer Cœur d'Acier. Comme tous les autres Épiques avec une Santé infinie, il ne peut être attaqué tant qu'il n'a pas été Affaibli.

CONSEIL : Cœur d'Acier requiert un grand nombre de ressources pour être vaincu. Bien que les Redresseurs puissent Rechercher et Attaquer Cœur d'Acier directement, ce n'est pas toujours la meilleure stratégie. Faites attention à bien équilibrer l'offensive et la défense afin de protéger la population.

VAINCRE CŒUR D'ACIER

Si la valeur de Recherche de Cœur d'Acier est réduite à 0, vous avez découvert son point faible. Retirez la piste de Recherche de Cœur d'Acier et remplacez-la par la piste de Santé de Cœur d'Acier. Fixez la Santé de Cœur d'Acier à la valeur adaptée à la difficulté et au nombre de Redresseurs (cf. Illustration 2). La valeur est la même que la valeur de Recherche de départ.

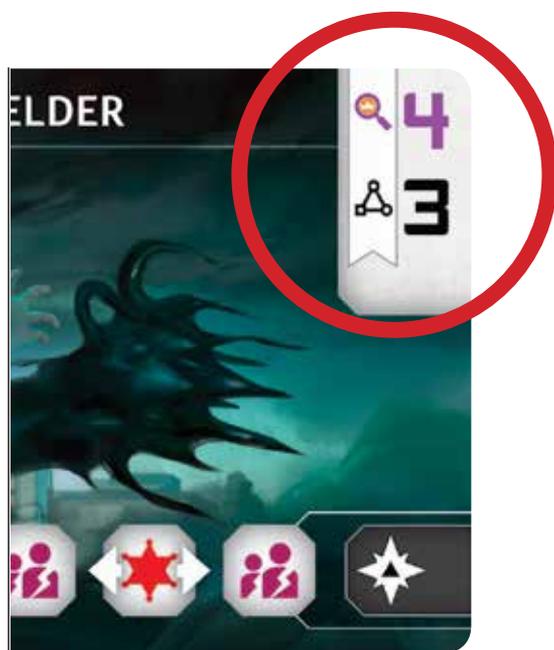
Afin de gagner la partie, les joueurs doivent utiliser de nombreuses actions Attaquer un Épique sur Cœur d'Acier pour le vaincre. Pour vous aider, utilisez vos pions Planification ainsi que vos cartes Capacité de Redresseurs ou Équipement. Vous devez être dans le même Quartier que Cœur d'Acier pour l'attaquer.

3 Prendre le Butin

Vous recevez une récompense chaque fois que vous battez un Épique.

COMMENT PRENDRE LE BUTIN

1. Prenez le Butin pour tous les Épiques vaincus lors de l'étape Utiliser les Dés précédente (cf. **Butin Épique**).
2. Le Butin Épique peut être utilisé dans n'importe quel Quartier, peu importe où l'Épique a été vaincu et la localisation actuelle du Redresseur. Le Butin Épique ne peut être utilisé que durant l'étape Prendre le Butin suivant immédiatement l'étape Utiliser les Dés pendant laquelle l'Épique a été vaincu.
3. Placez tous les Épiques vaincus lors de cette phase, face visible, près du Paquet Épiques, créant ainsi un Paquet Épiques Vaincus.



Butin Épique



ATTAQUER LA SÛRETÉ

Retirez autant de figurines de la Sûreté du plateau de jeu que la valeur de ce Butin. Elles peuvent être retirées d'un ou plusieurs Quartiers différents. S'il ne reste plus de figurines de la Sûreté sur le plateau, ce Butin n'a pas d'impact.



CONTENIR UN ÉPIQUE

Déplacez un crochet d'Action Épique vers la gauche d'autant d'espaces que la valeur de ce Butin. Ce Butin peut être réparti entre plusieurs Épiques et piste d'Action, dont celles de Cœur d'Acier. Tout comme lors de l'étape Utiliser les Dés, ce Butin ne permet pas de déplacer le crochet au-delà du premier symbole sur la piste d'Action Épique.



RECEVOIR DES PIONS PLANIFICATION

Gagnez autant de pions Planification de la réserve générale que la valeur de ce Butin. Les joueurs décident comment ils se répartissent ces pions. La répartition n'a pas à être équitable. Les joueurs placent les pions sur leur plateau Redresseur et pourront les dépenser lors de la prochaine étape Utiliser les Dés.



GAGNER DE L'ARGENT

Augmentez la valeur de la piste Financière d'autant que la valeur de ce Butin.



RECHERCHER CŒUR D'ACIER

Chaque Épique vaincu vous permettra d'en apprendre plus sur le point faible de Cœur d'Acier. Diminuez la valeur de Recherche actuelle de Cœur d'Acier d'autant que la valeur de ce Butin. Ceci ne peut être utilisé pour rechercher un autre Épique. Une fois Cœur d'Acier Affaibli, ce Butin n'aura plus d'impact.

CONSEIL : essayez de vous souvenir quels Butins Épique vous allez prendre lors de l'étape Utiliser les Dés. Ceci peut vous éviter de gâcher des Butins Épique inutilement. Par exemple, si vous avez retiré toutes les forces de la Sûreté du plateau de jeu lors de l'étape Utiliser les Dés, alors vous gâcherez tous les Butins Attaquer la Sûreté gagnés suite à la défaite d'un Épique lors de cette Phase.

4 Acquérir de l'Équipement

Ensemble, les joueurs peuvent décider de dépenser l'argent de la piste Financière pour acheter des cartes Équipement.

COMMENT ACQUÉRIR DE L'ÉQUIPEMENT

1. Choisissez une carte Équipement face visible du Marché Équipement. Soustrayez le coût de l'Équipement de la valeur actuelle de la piste Financière.
2. Décidez quel Redresseur récupérera la carte Équipement. Un seul Redresseur pourra utiliser la carte Équipement et ses pouvoirs (cf. **Pouvoirs des cartes Équipement** pages 20 et 21).
3. Piochez immédiatement la prochaine carte du paquet Équipement et placez-la face visible sur l'emplacement libre du Marché Équipement. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Équipement qui peuvent être acquises lors de cette étape tant que le coût total n'excède pas la valeur de la piste Financière.

REMARQUE : les cartes Équipement sont conservées par le même Redresseur lors de toute la partie, elles ne peuvent ni être échangées ni données. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes Équipement qu'un Redresseur peut utiliser. Les joueurs devraient placer les cartes Équipement acquises à côté de leur plateau Redresseur pour se rappeler de les utiliser.

IMPORTANT : à tout moment lors de l'étape Acquérir de l'Équipement, les Redresseurs peuvent dépenser 1\$ pour défausser les 4 cartes Équipement face visible et les remplacer par les 4 prochaines du dessus du Paquet Équipement. Les cartes Équipement défaussées sont remises dans la boîte pour le reste de la partie.



- 1 Nom
- 2 Coût
- 3 Pouvoir

De plus, pour 2\$ les Redresseurs peuvent racheter tout dé en bas du support Ressources perdu suite aux actions Découvrir une Base de Redresseurs (cf. page 22). Un dé récupéré ainsi doit être rendu à son propriétaire.

Phase des Épiques

La Phase des Épiques comporte deux étapes : Ajouter des Épiques et Activer les Épiques.

5 Ajouter des Épiques

Il y a une pléthore d'Épiques ambitieux cherchant à prendre le pouvoir et à faire leurs preuves devant Cœur d'Acier.

En commençant par le Quartier où se trouve Cœur d'Acier puis en continuant dans le sens horaire autour du plateau de jeu, Ajoutez des Épiques comme suit.

COMMENT AJOUTER DES ÉPIQUES

1. Piochez et placez une nouvelle carte Épique face visible dans chaque Quartier qui n'en contient pas, parce que vous l'avez vaincu lors de la Phase des Redresseurs précédente.

REMARQUE : à la fin de l'étape Ajouter des Épiques, une carte Épique devrait être présente dans chaque Quartier en jeu.

2. Placez les marqueurs Recherche et Santé sur leurs valeurs de départ pour chaque nouvelle carte Épique.
3. Placez un crochet d'Action entre la 1re et la 2e action Épique sur chaque piste d'Action de chaque nouvel Épique.



Exemple: Réfraction est ajoutée dans le Quartier The Loop.

6 Activer les Épiques

Tous les Épiques vont s'activer un par un, dont ceux qui viennent d'être ajoutés à l'étape précédente. Activez d'abord l'Épique situé dans le Quartier où se trouve Cœur d'Acier puis continuez dans le sens horaire autour du plateau de jeu. Terminez l'activation complète d'un Épique avant de passer au suivant. Finissez par l'activation de Cœur d'Acier.

COMMENT ACTIVER UNE CARTE ÉPIQUE

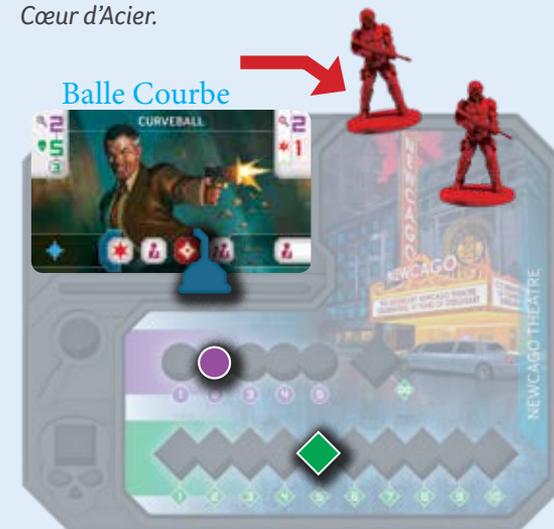
1. Effectuez chaque action Épique située actuellement à gauche du crochet d'Action Épique (cf. pages 22 et 23 pour les détails des Actions des Épique).
2. Déplacez le crochet d'Action Épique vers la droite de **1 case + 1 case par figurine de la Sûreté** située dans le Quartier de cet Épique.



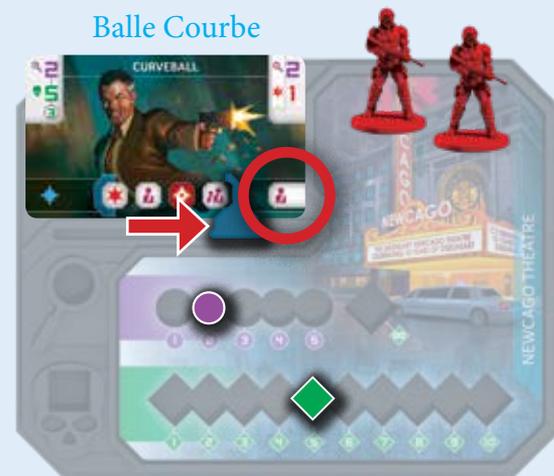
IMPORTANT : le crochet d'Action Épique ne peut pas se déplacer au-delà de la dernière action Épique de la piste d'Action. Au lieu de cela, effectuez la dernière action Épique autant de fois que le crochet d'Action n'a pu être déplacé. Tout agent de la Sûreté ajouté ainsi n'augmente pas le nombre de déplacements requis.

ACTIVER LES ÉPIQUES

Exemple : Balle Courbe s'active en augmentant la Sûreté dans son Quartier. Puis il attaque la population pour 1 et renforce la piste Rouge de Cœur d'Acier.



Puis le crochet d'Action de Balle Courbe doit se déplacer de 3 cases vers la droite (1 + 2 pour la Sûreté, dont celui qui vient d'être ajouté). On le déplace d'une case avant d'atteindre la fin de la piste. Pour chaque case restante où le crochet ne peut être déplacé, Balle Courbe Attaque la Population de 1 immédiatement. Dans ce cas, Balle Courbe réduirait la population de 2 de plus, pour un total d'Attaque de Population de 3 lors de son activation.



COMMENT ACTIVER CŒUR D'ACIER

Une fois tous les Épiques activés, activez Cœur d'Acier.

1. Effectuez chaque action Épique se trouvant à gauche des 4 crochets d'Action sur ses pistes d'Action du haut vers le bas. Les pistes d'Action bleue et rouge sont spéciales et peuvent agir sur plusieurs Quartiers.
2. Lancez le dé Déplacement de Cœur d'Acier puis déplacez la figurine de Cœur d'Acier d'autant de quartiers dans le sens horaire.

REMARQUE : selon le nombre de Redresseurs ce déplacement peut ramener Cœur d'Acier dans le même Quartier.

IMPORTANT : les crochets d'Action de Cœur d'Acier ne se renforcent pas à ce moment-là. Seules les actions des autres Épiques ont cet effet.

Une fois que Cœur d'Acier s'est déplacé, un nouveau round commence avec la Phase des Redresseurs puis la Phase des Épiques, et ce, jusqu'à la fin de la partie.



Pouvoirs des Cartes Capacité ou Équipement



PERSISTANTE

Une carte Capacité ou Équipement avec ce symbole signifie une capacité permanente s'utilisant sans coût.



UNE FOIS PAR ROUND - GRATUIT

Une carte Capacité ou Équipement avec ce symbole peut être utilisée à chaque Phase des Redresseurs lors de l'étape Utiliser les Dés sans coût. Inclinez la carte de 90 degrés pour indiquer qu'elle a été utilisée lors de cette phase.

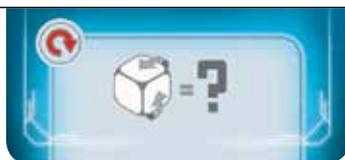
REMARQUE : la carte Capacité d'Abraham (Foi, Faith en anglais) est une exception et ne peut être utilisée que lors de l'étape Lancer les Dés.



UNE FOIS PAR ROUND - COÛT

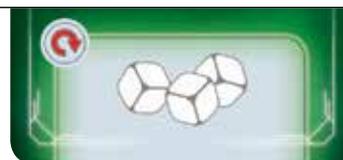
Une carte Capacité ou Équipement avec ce symbole peut être utilisée à chaque Phase des Redresseurs lors de l'étape Utiliser les Dés **en dépensant un dé présentant au moins 1 des symboles requis**. Un pion Planification permet également d'activer une carte Capacité ou Équipement. Placez le dé ou pion utilisé sur la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée lors de cette phase.

Description détaillée des cartes Capacité ou Équipement



Cartes : Improvise

Utilisation : changez le résultat de n'importe lequel de vos dés en celui de votre choix.



Cartes : Faith

Utilisation : relancez autant de dés que vous le désirez. Ceci doit être effectué lors de l'étape Lancer les Dés, et ne permet pas de relancer des dés d'un lancer précédent. Cela peut être utilisé avant de décider quels dés garder d'un lancer donné.



Cartes : Operations

Utilisation : donnez un pion Planification de la réserve générale à un autre Redresseur. Le pion va directement dans le support de ce Redresseur et peut être utilisé immédiatement ou lors d'un round ultérieur.



Cartes : Sniper

Utilisation : placez le pion Sniper de Cody dans n'importe quel Quartier. Cody peut utiliser ses dés ou son Équipement comme s'il était également présent dans ce Quartier pour le reste de l'étape Utiliser les Dés. À la fin de cette étape, Cody reprend le pion Sniper.



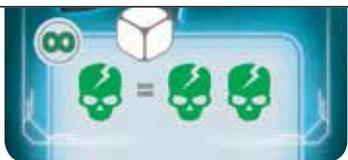
Cartes : Forensic Kit, Gravatonics, Trap

Capacité permanente : intervertissez le symbole de gauche avec celui de droite, et vice-versa, comme vous le souhaitez sur vos dés et Équipements.



Cartes : Dowser, Epic DNA, Gauss Gun, Harmsway, Jacket, Tensors

Capacité permanente : le Redresseur reçoit un dé de la couleur indiquée de la réserve. Rappel, les Redresseurs ne sont pas limités à 6 dés (cf. pages 10-11).



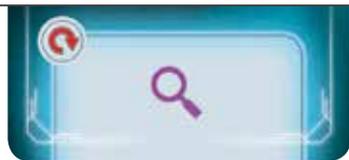
Cartes : Bank Vault, Bribe, Checkmate, EMP, Imager, Lead the Way

Cartes : Camera, Evidence, Explosives, Flash Grenade, Twin Pistols

Capacité permanente : les symboles indiqués par la carte sur vos dés de **base** valent 2 symboles.

REMARQUE : le symbole doit être visible sur la face du dé pour compter double. Par exemple les cartes Forensic Kit, Gravatonics ou Trap ne peuvent être utilisées pour changer le symbole afin de le doubler. Par contre ces cartes permettent de changer un des symboles obtenus après qu'il a été doublé.

Utilisation : effectuez ces actions comme si elles provenaient d'un dé avec ces résultats. Cette carte peut également être utilisée pour Se déplacer, Retirer une Barricade ou Activer une carte Capacité de Redresseur ou Équipement.



Cartes : Disguise, Grenade, Night Vision Goggles, Rifle, Schematics

Utilisation : effectuez cette action comme si elle provenait d'un dé avec ce résultat. Cette carte peut également être utilisée pour Se déplacer, Retirer une Barricade, ou Activer une carte Capacité de Redresseur ou Équipement.



Cartes : Helicopter, Motorcycle

Utilisation : déplacez votre figurine vers N'IMPORTE QUEL autre Quartier.



Cartes : Grenade Launcher, Notebooks, Safe House

Utilisation : effectuez ces actions comme si elles provenaient d'un dé avec ces résultats. **Cette action peut être effectuée dans n'importe quel Quartier.** Cette carte peut également être utilisée pour Se déplacer, Retirer une Barricade, ou Activer une carte Capacité de Redresseur ou Équipement. Mais dans ce cas, cette action ne gagne pas la capacité d'être effectuée dans n'importe quel Quartier.



= n'importe quel Quartier

UTILISATION DE CARTES CAPACITÉ OU ÉQUIPEMENT

Exemple : Megan a obtenu un double Attaquer la Sûreté sur son dé rouge spécial et un Contenir un Épique sur un de ses dés de base. Elle peut activer sa carte IEM (EMP) avec son dé rouge **1**, mais elle dépenserait ses 2 actions Attaquer la Sûreté en échange de 3 actions Contenir un Épique car tout le dé doit être utilisé pour activer cette carte. De plus, Megan pourrait utiliser le résultat Contenir un Épique de sa carte IEM **2** pour activer sa carte Échec et Mat (Checkmate). Malheureusement dans ce cas, elle utiliserait les 3 actions Contenir un Épique pour effectuer cette activation et obtenir 3 actions Attaquer un Épique et 0 action Contenir un Épique ou Attaquer la Sûreté.



Si non, Megan pourrait utiliser les Gravatonics **3** pour changer l'action Contenir un Épique de son dé de base en une action Attaquer la Sûreté. Ensuite, elle activerait son IEM avec ce nouveau résultat **4**. Elle pourrait même réutiliser les Gravatonics pour changer les 3 actions Contenir un Épique en n'importe quelle combinaison de 3 actions Contenir un Épique ou Attaquer la Sûreté.

Peu importe la combinaison, ce groupe d'actions est considéré comme le résultat d'un seul dé. Si n'importe laquelle de ces actions est utilisée pour activer une autre carte Capacité de Redresseur ou Équipement (telle que la carte Échec et Mat de Megan), alors toutes ces actions font partie de cette activation.

Rappel : vous devez utiliser entièrement un dé avant d'en utiliser un autre. Donc Megan doit finir le groupe d'actions ci-dessus avant de se déplacer dans un autre Quartier.

ACTIONS DES ÉPIQUES

FORTIFIER



Augmentez la valeur actuelle de Recherche ET de Santé de cet Épique de 1. S'il est déjà Affaibli alors n'augmentez que sa valeur

actuelle de Santé de 1. Si les valeurs de Santé et de Recherche sont toutes les deux au maximum, réduisez la piste de Population de 1 par action Fortifier qui n'a pas eu d'effet.



RENFORCER LA SÛRETÉ

Ajoutez 1 figurine Sûreté au Quartier. Si les 25 agents de la Sûreté sont déjà sur le plateau,

réduisez la piste de Population de 1 par action Renforcer la Sûreté qui n'a pas eu d'effet.

REMARQUE : cette action déplacera le crochet d'Action Épique ce round car ce déplacement a lieu après le placement des agents de la Sûreté (cf. exemple page 19).

ATTAQUER LA POPULATION

Réduisez la piste de Population de 1 par icône



Personnage présent dans le symbole. Si cela réduit la population à 0, alors tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

ACTIONS DES PARTAGEURS



Certaines actions Épique peuvent aider les autres Épiques à proximité.

Activez l'action Épique indiquée entre les flèches mais ne l'effectuez que pour les Épiques

des Quartiers adjacents dans le sens horaire et antihoraire. Cette action de Partage n'impacte pas l'Épique qui en est à l'origine.

REMARQUE : tout agent de la Sûreté ajouté ainsi n'impactera que les Épiques qui ne se sont pas encore activés ce round.

AJOUTER UNE BARRICADE



Ajoutez une Barricade dans le Quartier par symbole Barricade. Si les 8 Barricades sont déjà sur le plateau, réduisez la piste de

Population de 1 par action Ajouter une Barricade qui n'a pas eu d'effet.

RENFORCER POUVOIRS CŒUR D'ACIER



Déplacez le crochet d'Action de Cœur d'Acier d'une case vers la droite par symbole Pouvoir de Cœur d'Acier correspondant.

REMARQUE : rappel, ces crochets d'Action ne peuvent se déplacer au-delà de l'action Épique finale de la piste d'Action. Au lieu de cela, effectuez la dernière action Épique autant de fois que le crochet d'Action n'a pu être déplacé.

Découvrir une Base de Redresseurs

Les Redresseurs ont de nombreuses bases secrètes contenant leurs précieuses ressources. À chaque fois que cette action est effectuée, déplacez le marqueur Ressources de la piste Base des Redresseurs d'une case vers le bas. Ceci représente les informations collectées par Cœur d'Acier pour Découvrir une Base de Redresseurs et ralentir le progrès des joueurs.

Si cette action est effectuée quand le marqueur Ressources est en bas de la piste Base des Redresseurs, une Base a été découverte.

Les Redresseurs décident ensemble quel dé ils vont perdre et placer en bas du support Ressources Redresseur. Puis remplacez le marqueur Ressources Redresseur sur la case la plus haute.

REMARQUE : les dés confisqués de cette manière peuvent être récupérés pour 2\$ chacun lors d'une étape ultérieure d'Acquisition d'Équipement.

Exemple : Fortuité effectue l'action Découvrir une Base des Redresseurs **1** alors que le marqueur blanc ressources est sur la dernière case de la piste Base des Redresseurs **2**.



Le marqueur blanc ressources est remis en haut de la piste Base des Redresseurs **3** et les joueurs doivent choisir quel dé perdre et le placer en bas du support Ressources Redresseur **4**.



Lors d'une étape ultérieure d'Acquisition d'Équipement, les joueurs décident de dépenser 2\$ **5** et de récupérer le dé confisqué **6**.



PISTE D'ACTION ROUGE

La piste d'Action Rouge de Cœur d'Acier place des agents de la Sûreté tous les rounds.

COMMENT ACTIVER LA PISTE D'ACTION ROUGE

1. Prenez autant de figurines de la Sûreté que le nombre d'actions Sûreté se trouvant à gauche du crochet d'Action de la piste Rouge de Cœur d'Acier. Placez-les à côté du plateau de jeu.
2. En commençant par le Quartier où se trouve Cœur d'Acier et en continuant dans le sens horaire autour du plateau de jeu, ajoutez un nombre d'agents, provenant des figurines mises de côté précédemment, égal à la Valeur du Déploiement en Groupe.
3. Continuez d'ajouter des figurines de la Sûreté (en groupe de la valeur du déploiement) dans les Quartiers suivants dans le sens horaire jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines dans le paquet mis de côté. Le dernier groupe placé peut contenir moins d'agents que la valeur du déploiement en groupe.

NOMBRE D'AGENTS DE LA SÛRETÉ DÉPLOYÉ



VALEUR DU DÉPLOIEMENT EN GROUPE

Exemple : le crochet d'Action de Cœur d'Acier indique d'ajouter 3 agents de la Sûreté au plateau de jeu. Celles-ci sont prises dans la réserve et mises de côté. Puis elles sont ajoutées par groupe de 2 en commençant par le Quartier où se trouve Cœur d'Acier. La figurine de la Sûreté restante est placée dans le Quartier suivant dans le sens horaire.

PISTE D'ACTION BLEUE

La piste d'Action Bleue de Cœur d'Acier place des Barricades tous les rounds.

COMMENT ACTIVER LA PISTE D'ACTION BLEUE

1. Prenez autant de Barricades que le nombre d'actions Ajouter une Barricade se trouvant à gauche du crochet d'Action de la piste Bleue de Cœur d'Acier. Placez-les à côté du plateau de jeu.
2. En commençant par le Quartier où se trouve Cœur d'Acier et en continuant dans le sens horaire autour du plateau de jeu, ajoutez une Barricade, provenant de celles mises de côté précédemment, à chaque Quartier.



Exemple : le crochet d'Action de Cœur d'Acier indique d'ajouter 2 Barricades au plateau de jeu. Celles-ci sont prises dans la réserve et mises de côté. Une Barricade est alors ajoutée dans le Quartier où se trouve Cœur d'Acier et la 2e dans le Quartier suivant dans le sens horaire.

VOTRE PROCHAINE PARTIE

Après une victoire en mode Difficulté Normale, essayez donc le niveau Difficile ou Flamme !

Trop difficile ? Essayez donc le niveau Facile ou regardez les conseils sur :

www.nauvoogames.com/the_Reckoners .

CRÉDITS

AUTEURS ET DÉVELOPPEMENT

Brett Sobol et Seth Van Orden

CONCEPTION GRAPHIQUE

Ian O'Toole

ILLUSTRATIONS

Miguel Coimbra

CONCEPTIONS DES SUPPORTS

Noah Adelman (GameTrayz)

SCULPTURE DES FIGURINES

Jin Vi

VERSION FRANÇAISE

Olivier "Super Grouik" Prévot, "Captain" Guillaume Allardice, Selène "Wonder" Meynier, Sébastien "Flash" Pereda

REMERCIEMENTS

Tania Van Orden, Tessa Sobol, Grace and Maverick Van Orden, Cedric Sobol, Stephanie Secrist, Jeff and Katie Butler, David Berg, Natasha and Shaun Hartman, Alvin and Tammy Van Orden, Kim and Doug Gardner, Ally Grigg, Colby Bates, Josh Kutterer, Todd Reck, Eric and Courtney Collyer, Adam and Maddy Johnson, Stephen and Lela Kitto, Aaron and Emily Martin, Parker Heiner, Dan Erickson, Andy Lee, Mira and Ben Monroe, Abel Kim, Darius Eslami, Herowannabe, Justin Borden, Joel and Kate Finch, MacLeod Andrews, JABberwocky Literary Agency, Dragonsteel Entertainment, et 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.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Le jeu commence avec une Phase de Prologue spéciale (cf. page 9). Après la Phase de Prologue, le jeu se déroule en une série de rounds composés de la Phase des Redresseurs suivie de la Phase des Épiques comme expliqué ci-dessous. Les rounds s'enchaînent jusqu'à la victoire ou la défaite.

Condition de Victoire – Vaincre Cœur d'Acier

Condition de Défaite – Piste Population atteint 0

1 Lancer les Dés

(cf. page 10)

Tous les joueurs lancent et relancent leurs dés simultanément jusqu'à 3 fois chacun, gardant au moins un dé à chaque lancer.

2 Utiliser les Dés

(cf. page 11)

Tous les joueurs utilisent leurs dés simultanément. Les joueurs décident ensemble de l'ordre et la manière d'utiliser leurs dés.

3 Prendre le Butin

(cf. page 17)

Prenez le Butin pour chaque Épique vaincu lors de cette phase.

4 Acquérir de l'Équipement

(cf. page 18)

Les joueurs décident ensemble des cartes Équipement à acheter.

5 Ajouter des Épiques

(cf. page 19)

Ajoutez un Épique à chaque Quartier qui n'en contient pas. Commencez par le Quartier de Cœur d'Acier puis continuez dans le sens horaire.

6 Activer les Épiques

(cf. page 19)

Activez tous les Épiques en commençant par celui dans le Quartier de Cœur d'Acier puis en continuant dans le sens horaire en finissant par Cœur d'Acier. **N'oubliez pas de le déplacer.**

ACTIONS DES REDRESSEURS

Utilisez n'importe quel dé ou pion
Planification pour :

 Se déplacer

 Retirer une Barricade

Rappel : L'utilisation d'un dé doit être terminée avant d'en utiliser un autre.

Utilisez un résultat de dé spécifique ou un pion
Planification pour :

 Activer une Carte

 Gagner de l'Argent

 Attaquer la Sûreté

 Contenir un Épique

 Rechercher un Épique

 Attaquer un Épique

 Planification Les pions Planification ne peuvent être utilisés pendant la phase où ils sont obtenus.

ACTIONS DES ÉPIQUES

 Fortifier

 Renforcer la Sûreté

 Attaquer la Population

 Action des Partageurs

 Ajouter une Barricade

 Renforcer les Pouvoirs de Cœur d'Acier

 Découvrir une Base de Redresseurs



Pour d'autres jeux allez sur :
NAUVOOGAMES.COM

 FACEBOOK.COM/
NAUVOOGAMES

 TWITTER.COM/
NAUVOOGAMES

 CONTACT@
NAUVOOGAMES.COM

© 2018 by Nauvoogames. All rights reserved.