

RELIC

Aide de jeu - Le Nain Braillard

Base

Némésis

Halls de Terra

PRÉPARATION

Placer le plateau et les réserves de jetons, **et placer le plateau du Système Sol contre le bord Flotte Antias/Chevalier gris.**

Choisir un scénario au hasard ("Au-delà du Mystère" si première partie) et le révéler.

Séparer les paquets de cartes et les mélanger individuellement.

Définir les joueurs Némésis (1 Némésis si 3 à 4 joueurs ou 2 Némésis si 5 ou 6 joueurs).

Une Némésis n'est pas un "joueur" ou un "ennemi".

Distribuer 2 fiches à chaque joueur, selon le type (Personnage ou Némésis), puis chacun en choisit 1. Rétirer l'autre du jeu.

Personnage :

Régler son tableau de bord et prendre les éléments spécifiques selon les indications de sa fiche.

Insérer le marqueur de niveau sur "Départ".

Distribuer 3 jetons Influence à chaque joueur.

Prendre un pion Affiliation correspondant au symbole de sa fiche Personnage.

Préparer son personnage :

Choisir un des deux marqueurs autorisés (rouge ou noir).

Prendre le plateau, le cadran flottant correspondant, les pions Némésis, les cartes Némésis correspondant à la Némésis.

Némésis :

Régler son tableau de bord et prendre les éléments spécifiques selon les indications de sa fiche.

Insérer le marqueur de niveau sur "Départ".

Mélanger ses cartes Némésis.

Chaque joueur pioche des cartes Pouvoir selon sa limite de pouvoir indiquée sur sa fiche Personnage, peut les lire discrètement, puis les place face cachée près de son tableau de bord.

Si présence de Némésis, mettre 1 pion Imperium sur chaque case de Mars et de Sainte Terra contenant une zone de texte, et 2 pions Imperium sur Luna et Titan.

Distribuer une carte Mission à chaque joueur, qu'il place face visible près de son tableau de bord.

VICTOIRE

PERSONNAGES : réussir le scénario. **NÉMÉSIS** : obtenir 25 points d'Infamie.

RÈGLES SPÉCIALES

Lancer 1D6, ajouter la valeur de la Attribut et de tout

Possibilité d'ajouter un Bonus de compétence gris à une valeur d'Attribut.

Test d'attribut : modificateur concerné, puis comparer selon la valeur du test réclamé.

Si le résultat est un 6, lancer un dé supplémentaire.

Si égal ou supérieur, le test est réussi.

Personnage Vaincu :

Si le joueur perd son dernier point de Vie, il est Vaincu, défaisse toutes ses cartes Pouvoir et Trophée, défaisse tous ses marqueurs Influence, ajuste son niveau de Vie au minimum indiqué par la fiche Personnage, et replace sa figurine sur la case de départ.

Défausser les cartes Trophée, Pouvoir et Corruption.

Défausser tous les marqueurs Influence.

Retirer du jeu la fiche et la figurine du Personnage.

Piocher un nouveau Personnage disponible.

Préparer le nouveau Personnage et placer sa figurine.

Garder tous les autres marqueurs et cartes de l'ancien Personnage pour être utilisé par le nouveau Personnage.

Personnage Corrompu :

Si le joueur a un nombre de cartes Corruption égal à son seuil de corruption (6), il est corrompu et doit débiter avec un nouveau personnage.

Si le numéro d'activation est **supérieur** au nombre de cartes Corruption que le joueur a (comprenant cette dernière), **retourner** la carte face cachée et l'ajouter aux autres.

Si le numéro d'activation est **inférieur ou égal** au nombre de cartes Corruption que le joueur a (comprenant cette dernière), **résoudre** la carte et l'ajouter face visible aux autres cartes.

Cartes de Corruption :

Cartes Mission :

Une carte Mission active peut être résolue à tout moment, même hors de son tour de jeu.

Une seule carte active par joueur. Si une nouvelle carte est piochée, en garder une entre la nouvelle carte piochée et l'ancienne carte active, et défaisser l'autre.

Cartes Puissance :

À jouer comme indiqué **OU** à la place d'un jet de dé (mouvement; affrontement initial ou explosif; test de compétence), puis la défaisser.

Pions Affiliation :

Un joueur ne peut avoir qu'un 1 seul pion Affiliation par type d'affiliation.

Possibilité d'échanger 1 pion Affiliation contre 2 pions Influence pour les "dépenser" (pas pour les "perdre").

TOUR DE JEU : chaque joueur Personnage joue, puis chaque joueur Némésis.

TOUR D'UN joueur PERSONNAGE

Si Niveau extérieur ou intermédiaire, **ou le Système Sol**, lancer 1D6 et déplacer la figurine dans le sens horaire ou anti-horaire d'un nombre de cases égal au résultat du dé.

Si Région Intérieure **ou dans le Palais Impérial**, déplacer la figurine d'une case dans le sens du fléchage, sans possibilité de modification.

1)
Mouvement :

Si déplacement entre les plateaux Relic et Système Sol, le joueur doit défausser 2 Influence pour passer d'un plateau à l'autre, et consomme tout le reste du déplacement.

Sauter les phases
Exploration et
Engagement.

Le déplacement est obligatoire et la figurine doit quitter la case.

2) **Exploration
ou Duel de
Compétence :**

S'il y a un
Apostat sur sa
case, au choix
Duel de
compétence ou
Explorer la
case. Sinon
uniquement
Exploration.

**Duel de
Compétence
(hors Secteur
Intérieur) :**

Le joueur actif est le
Challenger et l'autre
joueur le Défenseur.

Le Challenger peut être Apostat ou Dévot, **mais le
Défenseur DOIT être un Apostat.**

Déterminer la force du défi : le Challenger choisit un Attribut.

Fixer la Valeur du défi :
faire un Test de
Compétence de 2.

Si le test est réussi, la valeur du défi est égale au jet de
compétence, plus tous les modificateurs.
Si le test est raté, le Challenger passe à l'étape Phase
d'Expérience.

Effectuer le jet du Défenseur : Faire un Test de Compétence selon la valeur du
Défi.

**Appliquer les
conséquences :**

Force : le perdant perd 2 Vies.

Astuce : le vainqueur peut voler 1 Atout au perdant.

Volonté : le vainqueur regarde la main des cartes
Pouvoir du perdant, et peut lui prendre soit 1 carte
Pouvoir, soit 3 marqueurs Influence.

Voler un Atout Apostat :

Le vainqueur peut prendre une des cartes Atout
Apostat du perdant (sauf Reliques).

Exploration :

Vérifier le nombre et le type de cartes Menace indiqués par la case du joueur.

Vérifier le nombre et le type de cartes Menace déjà présentes sur la case.

Piocher des cartes jusqu'à respecter le nombre et le type de cartes indiqués sur la
case.

Placer les cartes piochées face visible.

Piocher des cartes supplémentaires s'il y a présence d'icônes Menace sur les cartes
révélées.

Résoudre la case si elle est vide et possède un texte.

Evènement : résoudre ces cartes dans l'ordre de son choix, puis défausser chaque carte résolue.

Possibilité de fuir l'ennemi si une capacité ou un carte le permet.

3)
**Engagement (si
pas de Duel de
Compétence) :**
(début...)

Résoudre les
cartes Menace
présentes sur
sa case dans
l'ordre suivant :
(début...)

Ennemi :
(début...)

Le joueur actif doit
combattre chaque ennemi
dans sa case s'il n'a pas
fuit. (début...)

Vérifier la Attribut de
l'ennemi (Force, Volonté,
Astuce) et résoudre un
combat selon cet Attribut.

Si plusieurs Ennemis avec
des Attributs différentes, le
joueur les combat dans
l'ordre de son choix.

Si plusieurs Ennemis avec
des Attributs identiques, le
joueur doit les combattre
ensemble.

Le joueur actif déclare et
applique tout modificateur
du score de combat.

**UNE seule Arme et UNE
seule Armure par combat.**

Le joueur à sa gauche
lance 1D6 pour l'ennemi
(ou les ennemis).

Si un résultat est 6, le
joueur lance 1D6
supplémentaire.

Le joueur actif lance 1D6 et tout dé supplémentaire
offert par une capacité.

Possibilité pour le joueur actif de relancer ou modifier
un résultat si une capacité le lui permet.

			Calculer les scores de chacun en additionnant la valeur de l'Attribut, les résultats des dés et les modificateurs.	Si plusieurs Ennemis impliqués dans le combat, ajouter toutes les valeurs d'Attribut des ennemis. Bonus d'Agent Imperium : +1 pour le Personnage pour chaque carte Imperium de type Agent présente sur sa case.
			Le joueur actif doit combattre chaque ennemi dans sa case s'il n'a pas fuit. (...fin)	Si le score du joueur actif est supérieur à celui de l'ennemi, le joueur gagne la combat et prend la carte Ennemi comme Trophée.
3)	Résoudre les cartes Menace présentes sur sa case dans l'ordre suivant :(...fin)	Ennemi : (...fin)		Si les deux scores sont égaux, il y a égalité et le combat s'arrête.
Engagement (si pas de Duel de Compétence) : (...fin)			Déterminer le résultat du combat :	Si le score du joueur actif est inférieur à celui de l'ennemi, le joueur perd 1 Vie, applique les pénalités indiquées sur la carte Ennemi, et ne peut pas résoudre les autres cartes
				Menace
			Si le joueur perd un combat, sa phase d'engagement se termine immédiatement.	Si le joueur perd son dernier point de Vie, il est vaincu, défasse toutes ses cartes Pouvoir et Trophée, défasse tous ses marqueurs Influence, ajuste son niveau de Vie au minimum indiqué par la fiche Personnage, et replace sa figurine sur la case de départ.
		Rencontre :	Le joueur actif doit résoudre chaque carte Rencontre, dans l'ordre de son choix.	
			Une seule fois par carte, puis défasser si indiqué.	
			Prendre toutes les cartes Atouts présentes sur sa case et les placer face visible près de sa fiche Personnage.	
	Possibilité de dépenser des Trophées pour gagner des Niveaux.		1 Niveau contre chaque lot de 6 points de Trophée (l'excédent est perdu).	Si le marqueur est au maximum, le joueur gagne une Mission réussie à la place.
4) Expérience :	Possibilité de dépenser 3 de ses missions accomplies pour révéler 2 cartes Relique, puis n'en prendre qu'une seule.		Le joueur déplace son marqueur de niveau d'un cran et gagne les deux récompenses indiquées sur sa fiche Personnage.	Piocher 2 cartes Relique, en garder une et remélanger l'autre avec le reste du paquet. Un joueur est limité en cartes Relique à hauteur de sa valeur Atout.
			Possibilité de piocher une carte Mission si le joueur n'a pas de Mission active.	
			Défasser le surplus de cartes Pouvoir et Atout par rapport aux valeurs indiquées sur sa fiche Personnage.	

TOUR D'UN joueur NÉMÉSIS.

			Si Niveau extérieur ou intermédiaire ou Système Sol , lancer 1D6 et déplacer la figurine dans le sens horaire ou anti-horaire d'un nombre de cases égal au résultat du dé.
1)			Si arrêté dans un des angles du Secteur Extérieur, possibilité de dépenser 1 Infamie, 1 Trophée, 1 Puissance ou 1 Arsenal pour se déplacer sur la case d'angle la plus proche du Secteur Médian (sauter les phases Exploration et Engagement).
Mouvement :	Si déplacement entre les plateaux Relic et Système Sol , le joueur NE DOIS PAS défasser 2 Influence pour passer d'un plateau à l'autre, mais consomme tout le reste du déplacement.		Sauter les phases Exploration et Engagement.
			Pas de déplacement vers ou sur le Secteur Intérieur ou le Palais Impérial .
			Le déplacement est obligatoire et la figurine doit quitter la case.

		Si oui, choisir d'initier un affrontement contre le Personnage.	Si Affrontement, passer à la phase d'Engagement.
2) Exploration :	Vérifier s'il y a un Personnage sur sa case.	Si pas d'affrontement, le Némésis pioche soit des cartes Impérium, soit une carte Némésis.	Si cartes Impérium face visible et/ou symboles Menace sur la case, piocher pour remplir la case de cartes Imperium face visible à hauteur du nombre de symboles Menace, puis passer à la phase Engagement. Si présence de pions Imperium et pas de cartes Impérium, piocher autant de cartes Imperium que de pions, puis défausser 1 seul pion Imperium.
			Si pas de cartes Impérium face visible, de pions Imperium ou de symboles Menace sur la case, piocher une carte Némésis.
3) Engagement :	Résoudre un Affrontement avec un Personnage :	Déterminer la Forme de l'affrontement selon la Attribut de la Némésis.	
		La Némésis déclare et applique tout bonus d'affrontement (UNE seule Arme et UNE seule Armure).	
		La Némésis lance 1D6 et les dés supplémentaires éventuels en même temps.	Lancer 1D6 supplémentaire pour chaque résultat 6.
		Si Personnage, le Personnage déclare et applique les bonus d'affrontement.	La Némésis n'est pas un Ennemi.
		L'Agent (joueur de gauche) ou le Personnage lance 1D6 et les dés supplémentaires éventuels en même temps.	Lancer 1D6 supplémentaire pour chaque résultat 6.
		Déterminer les résultats d'affrontement en additionnant les résultats de dé, la valeur de la Attribut (de tous les Agents si plusieurs Agents) et les bonus éventuels.	Bonus de Menace ennemie : +1 pour la Némésis pour chaque carte Menace présente sur sa case. Bonus d'Agent Imperium : +1 pour le Personnage pour chaque carte Imperium de type Agent présente sur sa case.
			Si le score de la Némésis est supérieur à celui de l'Agent, la Némésis gagne le combat et prend la carte Agent comme Trophée et applique les récompenses.
			Si le score de la Némésis est inférieur à celui de l'Agent, la Némésis perd 1 Vie, applique les pénalités indiquées sur la carte Agent et ne peut pas résoudre les autres cartes.
		Déterminer l'Issue de l'affrontement :	Si le score de la Némésis est supérieur à celui du Personnage, le Personnage perd 1 Vie.
			Si le score de la Némésis est inférieur à celui du Personnage, la Némésis perd 1 Vie et le Personnage gagne la Prime de la Némésis.
		Si la Némésis est vaincue (0 Vie), défausser ses cartes Puissance et Trophée, réduire de moitié son Infamie (arrondie au supérieur), réajuster la Vie de la Némésis et replacer la figurine sur sa case de Départ.	
		Si les deux scores sont égaux, il y a égalité et le combat s'arrête.	
	Résoudre les cartes Imperium présentes sur sa case.	Si plusieurs cartes, à résoudre dans l'ordre suivant :	Événement : résoudre la carte puis la défausser. Agents : affronter chaque agent (voir règles d'affrontement). Arsenal : prendre toutes les cartes Arsenal et les mettre dans sa zone de jeu.
			Si la Némésis perd un combat, passer à la phase d'Expérience.
	Résoudre une carte Némésis.	Si orientation verticale, lire et suivre les instructions en gras.	
		Si orientation horizontale, résoudre la carte.	Crise : la résoudre, puis la défausser. Puissance : prendre la carte en main sans la révéler, puis la jouer au moment opportun. Arsenal : prendre la carte et la poser dans sa zone de jeu.
4) Expérience :	Possibilité de dépenser des Trophées pour gagner des Niveaux.	1 Niveau contre chaque lot de 6 points de Trophée (l'excédent est perdu).	Si le marqueur est au maximum, gagner 1 Infamie à la place.
		Le joueur déplace son marqueur de niveau d'un cran et gagne les deux récompenses indiquées sur sa fiche.	
	Possibilité de défausser des cartes Arsenal ou Puissance.		