

LA MORT AUX TROUVESSES

TOXIQUE



RÈGLE DU JEU

LA MORT AUX TROUSSES

TOXIQUE



ÂGE 14+



1 JOUEUR



30-45 MINUTES

HISTOIRE

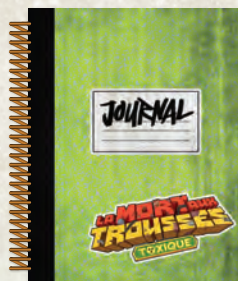
On ne trouve jamais vraiment la paix dans la Vallée de la mort, juste quelques moments de calme avant la tempête. Et celle-ci approche inexorablement, inlassablement. Bientôt le vrombissement des moteurs résonnera à nouveau à travers le désert brûlé par le soleil et les retombées radioactives. Vous pensiez pouvoir profiter d'un moment de quiétude, mais c'était une erreur.

Une nouvelle menace émerge des confins de la Vallée, ravagée par la bombe atomique. Un fantôme resurgit de votre passé pour assouvir son désir de vengeance. Il est l'heure de reprendre la route...

MATÉRIEL



2 plateaux Véhicule



1 livre de campagne
Le livre décrit l'histoire
du jeu et contient
les plateaux Boss



3 enveloppes
Chapitre



Cartes Boss
& Ennemis



Cartes spéciales
& cartes
Équipement
supplémentaires



2 cartes
Héros



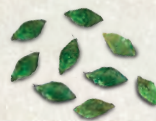
9 cartes
Ennemi



9 cartes
Équipement



6 cartes
Améliorations



9 jetons Toxique

Quels sont les AJOUTS de cette extension ?

- 2 nouveaux Héros et véhicules
- 3 nouveaux chapitres, comportant chacun des boss inédits à vaincre
- De nouveaux ennemis et de nouvelles cartes Équipement
- De nouveaux types d'attaques pour les ennemis :

Jetons Toxique — lorsqu'un jeton Toxique est placé sur un Équipement, ce dernier ne peut pas activer son bonus de placement de dés parfait, jusqu'à ce qu'il soit réparé.

MISE EN PLACE DE DÉPART

Cette extension a été conçue pour être jouée **après** avoir terminé la campagne de la boîte de base. Elle propose de nouveaux défis aux joueurs expérimentés. Toutes les cartes que vous avez débloquées durant la campagne seront réintégrées dans l'extension. Pour effectuer la mise en place du jeu, référez-vous aux règles de la boîte de base, à l'exception des points suivants.



- Vérifiez que toutes les cartes Compétence, Équipement, Améliorations et Ennemi que vous avez débloquées durant votre campagne de **La Mort aux Trousses** sont bien en jeu.
- Retirez les 24 cartes Ennemi du jeu de base (celles qui ne possèdent pas de symboles de chapitres dans le coin inférieur gauche) et remettez-les dans la boîte. Mélangez les 9 cartes Ennemi de l'extension ainsi que toutes les cartes Ennemi que vous avez débloquées durant la campagne dans le paquet Ennemis. Vous vous retrouvez ainsi avec un paquet Ennemis plus petit (35 cartes au total), mais bien plus redoutable !
- Formez une réserve à proximité avec les jetons Toxique.

NOUVEAUTÉS

Vous êtes libre de poursuivre la campagne avec la même combinaison Héros/véhicule, mais sachez que **Toxique** en intègre deux nouvelles. Les nouveaux Héros et véhicules sont entièrement compatibles avec le jeu de base, vous pouvez donc les choisir pour effectuer la campagne originale.

Mais au terme d'une course-poursuite acharnée s'étalant sur 7 chapitres, vous aurez peut-être envie d'apporter un peu de fraîcheur à votre expérience de jeu. N'hésitez donc pas à changer de véhicule et de Héros avant de commencer la campagne de l'extension (dans ce cas, n'oubliez pas de préparer les cartes Améliorations spécifiques à votre nouveau véhicule).



CHANGEMENTS DANS LES MÉCANIQUES DU JEU

La Mort aux Trousses : Toxique suit les mêmes règles que le jeu de base, mais propose un tout nouveau livre de campagne. Vous aurez ainsi 3 nouvelles enveloppes à ouvrir et une histoire inédite à découvrir.

L'une des principales nouveautés réside dans l'intensité croissante de la narration. De nouvelles mécaniques seront introduites au fur et à mesure, et celles-ci se **répercuteront sur les chapitres suivants**, causant ainsi toujours plus de chaos dans votre aventure. Suivez attentivement les instructions de début et de fin de chapitre afin de savoir quelles cartes conserver et quelles cartes remettre dans les enveloppes.

NOUVELLES CAPACITÉS

Deux nouveaux types d'attaques dévastatrices ont été ajoutés; elles concernent à la fois votre Héros et vos ennemis.



NOUVELLE CAPACITÉ DES ENNEMIS : TOXICITÉ — Lorsqu'un ennemi possédant le symbole Toxique attaque, placez un jeton Toxique sur le ou les Équipements ciblés. Les Équipements possédant un jeton Toxique **ne peuvent pas activer** leur bonus de placement de dés parfait.

Il ne peut y avoir au maximum qu'un jeton Toxique sur un Équipement. Lorsque vous retirez au moins un dégât d'un Équipement possédant un jeton Toxique suite à une action Réparer, remettez le jeton Toxique dans la réserve.



NOUVELLE CAPACITÉ DES ENNEMIS ET DES HÉROS : MISSILE — Le missile est une attaque de longue distance particulièrement redoutable. Lorsque vous attaquez avec un missile, vous devez cibler un ennemi situé dans une zone différente de celle de l'Équipement. Si l'Équipement en question est situé dans un coin, la zone ciblée doit être différente de celles auxquelles il a normalement accès.

Lorsqu'un ennemi possédant un symbole Missile attaque, il doit cibler un Équipement situé dans une zone différente de celle où il se trouve actuellement. C'est à vous de choisir l'Équipement qui sera ciblé.

CLARIFICATIONS DES CARTES

CARTES FIDÈLE [LE PRÉDICATEUR] — Une capacité spéciale figure au dos des cartes Fidèle. Celle-ci doit être activée au début de chaque tour, en plus des autres cartes Fidèle qui sont ajoutées au cours de la mise en place de la phase Poursuite. **N'oubliez pas de résoudre la capacité figurant au dos du paquet Fidèles, y compris durant la phase Poursuite avec Némésis.**

CARTES TRAÎNÉE DE FLAMMES [NÉMÉSIS] — Lorsque Némésis se déplace (quelle que soit la raison), il laisse derrière lui une carte Traînée de flammes. Cet effet s'applique également lorsque vous accomplissez certaines actions, comme Percuter et 🌀. Il y a 4 cartes Traînée de flammes au total et chaque zone ne peut en contenir qu'une au maximum. Si le mouvement de Némésis entraîne le placement d'une seconde carte dans une zone, ignorez cette capacité.

NOUVEAUX HÉROS



BOB NERFS D'ACIER

Phase Poursuite: Chaque fois que vous lancez des dés rouges, vous pouvez relancer une fois tout ou partie des dés non utilisés.

BOB NERFS D'ACIER — Son attitude désinvolte et dédaigneuse lui a souvent joué des tours. Mais ses réflexes rapides et son calme légendaire (qui lui a valu son nom) lui ont toujours permis de se tirer d'affaire sans aucune égratignure ou presque. Il se sert de son esprit vif pour anticiper et contrecarrer les plans de ses adversaires.

La capacité de Bob peut être activée une fois à chaque lancer de dés rouges. Lorsque vous lancez plusieurs dés rouges durant la phase Poursuite, vous pouvez choisir les dés que vous souhaitez garder, et ceux que vous souhaitez relancer une fois.



HYPOXIE

Phase Poursuite: Une fois par phase Poursuite, vous pouvez placer un jeton Toxique sur un de vos Équipements pour l'activer (n'activez pas le bonus de placement de dés parfait).

HYPOXIE — Hypoxie est une routière particulièrement aguerrie. Née avec une clé anglaise dans les mains, elle a passé sa vie dans les vallées radioactives de la région à bidouiller tout ce qui roule. Vous ne trouverez pas meilleure mécanicienne qu'elle.

La capacité d'Hypoxie ne compte pas comme un placement de dés et peut être utilisée pour activer un Équipement dont tous les emplacements sont occupés. Vous ne pouvez pas activer cette capacité durant la phase de résolution des dés d'un ennemi.

CRÉDITS

LA MORT AUX TROUSSES: TOXIQUE

Conception du jeu: Scott Almes

Développement: T.C. Petty III

Producteur senior des jeux de cartes

et de plateau: Dan Bojanowski

Producteur associé des jeux de cartes

et de plateau: Jimmy Le

Directrice conception visuelle: Anita Osburn

Illustrations: Brett Parson

Conception graphique: Cold Castle Studios

Éditeur: Scott Thomas

Production artistique: Todd Crapper

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & Éditeur: Scott Gaeta

Vice Présidente Ventes & Marketing:

Sara Erickson

Contrôleuse: Robyn Gaeta

Directrice d'exploitation: Leisha Cummins

Chef de projet associée: Katie Gjesdahl

Directrice des partenariats stratégiques:

Erika Conway

Responsable des ventes: Kaitlin Ellis

E-Commerce: Nick Medinger

Responsable des programmes

Ventes & Marketing: Matt Holland

Gestionnaire de communauté: Jordan Gaeta

Coordination des événements: Jaffer Batica

Producteur senior des jeux de cartes

et de plateau: Dan Bojanowski

Producteur associé des jeux de cartes

et de plateau: Jimmy Le

Concepteur du jeu senior: Matt Hyra

Conceptrice du jeu senior, jeux de rôle:

Elisa Teague

Conception: Dan Blanchett, Chris Chung,

& T.C. Petty III

Directrice conception visuelle: Anita Osburn

Directrice créative senior des jeux de cartes

et de plateau: Jeanne Torres

Responsable artistique des jeux de rôle: Trivia Fox

Production créative: Todd Crapper,

Noelle Lopez, & Gordon Tucker

Associée de Production vidéo: Katie Schmitt

Responsable Service client: Jenni Janikowski

Service client: Bethany Bauthues

Chargée des finances: Minnie Nelson

RENEGADE FRANCE

Chef de projet: Simon Gervasi

Traduction: Sylvain Chane-Pane

Relecture: Anne Bourdoux

Maquette: Stéphanie Lair

Pour toute information complémentaire ou demande d'assistance, rendez-vous sur notre site Internet:



www.renegade-france.fr sav@renegade-france.fr



/PlayRGSFrance



@PlayRenegade



@origames_official



/PlayRenegade

© 2022 Renegade Game Studios. All rights reserved.

© 2022 OriGames pour l'édition française. Tous droits réservés.