

Brandon Sanderson

#RECKONERS

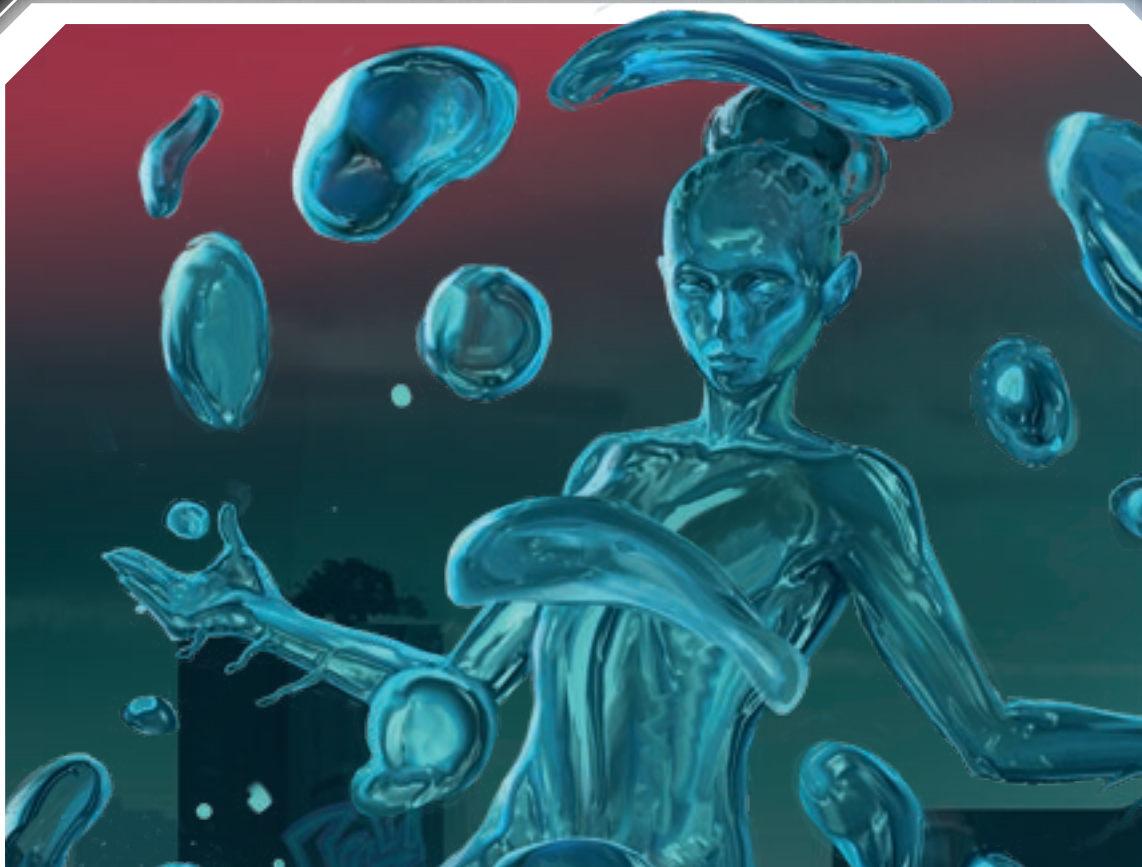
STEELSLAYER



Spielanleitung

BRETT SOBOL

SETH VAN ORDEN



EINFÜHRUNG

David Charleston, nun bekannt als "Steelslayer", und der Rest der Reckoner versuchen weiter die Führung in Newcago und dem Rest der Zerbrochenen Staaten an die Menschen zurück zu geben. Doch die Epics werden sich nicht so leicht stoppen lassen.

Als die Reckoner Opfer eine Serie von mysteriösen Attacken werden, verdächtigt Prof einen alten Feind, die Strippen im Hintergrund zu ziehen. Das Team macht sich auf den Weg nach Babilar, der überfluteten Metropole, die früher als Manhattan bekannt war. Dort verbündet sich das Team mit einer anderen Zelle der Reckoners. Zusammen wollen sie die Motive von Regalia ergründen, einer mächtigen Wasser-manipulierenden und hellsichtigen Epic, und ihre Pläne stoppen.

Nach ihrer Auseinandersetzung mit Regalia, müssen die Reckoner Limelight konfrontieren, einen anderen mächtigen Epic. Limelight befindet

sich in Ildithia, dem früheren Atlanta, das sich in Salz verwandelt hat. Ildithia bewegt sich über das Land wie eine gigantische Schnecke, an deren Front sich neue Gebäude aus Salz formen, die am hinteren Ende der Stadt zerfallen und eine Spur aus Salz hinterlassen.

Neue Verbündete und neue Herausforderungen erwarten die Reckoner in Babilar und Ildithia. Werdet ihr dem Namen Steelslayer gerecht werden?

HINWEIS

Während der Entwicklung des Spiels wurde Wert darauf gelegt, Spoiler zu vermeiden, die dem Lesevergnügen abträglich sein könnten. Daher weicht das Spiel in einigen Punkten von den Geschichten Brandon Sandersons ab.

SPIELKOMPONENTEN



2 BOSS-EPIC
MINIATUREN



2 BOSS EPIC
PAPPAUSCHNITTE



14 EINSÄTZE FÜR STADTBZIRKE



1 LIMELIGHT
BROSCHÜRE



16 SCHILDE
(10 ROTE, 6 BLAUE)



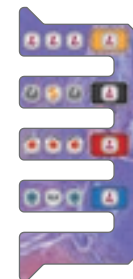
11 ANPASSUNGS-
SÄTZE



7 STADTBZIRKS-
MARKER



1 MARKER ZUR
ANPASSUNG DER
SCHWIERIGKEIT



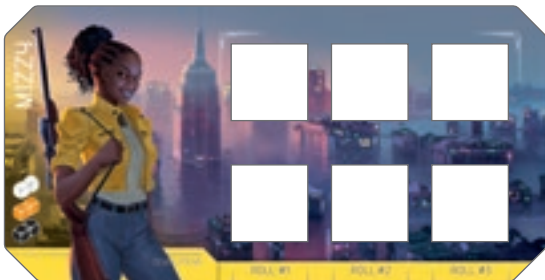
1 MACHTEINSATZ



8 EPIC-AKTIONS-
KOPIE-MARKER



4 SPIELERMINIATUREN MIT PASSENDEN FARBRINGEN



4 SPIELEREINSÄTZE



12 RECKONER-SCHADENSMARKER

3 SPRENGSTOFF-MARKER



1 ILDITHIA-BEWEGUNGSMARKER



18 SPEZIALWÜRFEL



4 LIMELIGHT-MACHTWÜRFEL



1 EPIC-FÄHIGKEITSWÜRFEL



7 RECKONER-FÄHIGKEITSKARTEN
(4 NEUE, 3 ERSATZKARTEN)



7 NEWCAGO-KARTEN



24 AUSTRÜSTUNGSKARTEN
(22 NEUE, 2 ERSATZKARTEN)



39 EPIC-KARTEN




12 REGALIA-KARTEN



14 DAWNSLIGHT-KARTEN

ERSATZKARTEN

Die "The Reckoners: Steelslayer"-Erweiterung beinhaltet aus zwei Gründen einige Ersatzkarten (mit  markiert) für Spielerfähigkeiten und Ausrüstung.

1. SPIELBALANCE

Der Preis für das Med Kit und die Fuel Cell wurden aufgrund von Spielerrückmeldungen je um 1\$ erhöht. Obwohl diese Karten nicht Teil des ursprünglichen Spiels sind, wurden die Karten allen Kopien von Steelslayer beigelegt.

Ersetze die alten Versionen der Karten durch die neuen Versionen.

2. IKONOGRAPHIE

Die Symbole einiger Fähigkeiten wurden angepasst, um deutlicher zu machen, wie gewisse Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände funktionieren. Daher gibt es angepasste Fähigkeitskarten für Tia, Abraham und David. Die Fähigkeiten selber bleiben unverändert.

Ersetze die alten Versionen der Karten durch die neuen Versionen.



Dieses Symbol bezieht sich nun speziell nur auf die **Basiswürfel**.



Dieses Symbol bezieht sich nun auf **Basis- oder Spezialwürfel**.



Dieses Symbol bedeutet nun **Gib einmal pro Runde** (siehe Seite 6).



MINIATUREN- & KOMPONENTEN-ABLAGE



KAMPAGNEN-BLÄTTER

ÜBERBLICK

“The Reckoners: Steelslayer” beinhaltet vier Erweiterungsmodule für das Grundspiel “The Reckoners”.

Diese Module können einzeln oder in beliebiger Kombination zusammen mit dem Grundspiel gespielt werden.

Modul 1: Neue Reckoner Seite 4

Modul 2: Neue Ausrüstung Seite 6

Modul 3: Neue Epics Seite 8

Modul 4: Neue Boss-Epics & Städte Seite 10

- Regalia Seite 11
- Babilar Seite 13
- Limelight Seite 15
- Ildithia Seite 17
- Newcago Cards Seite 19

Varianten: Bosse tauschen, Anpassung des Schwierigkeitsgrades, Kampagnenmodus Seite 20

MODUL 1: NEUE RECKONER

“The Reckoners: Steelslayer” beinhaltet 4 neue Reckoner, die beliebig mit den Reckonern des Grundspiels kombiniert werden können.

SPIELAUFBAU

Gebt jedem Spieler einen Spielereinsatz (ausgewählt oder zufällig gezogen). Jeder Spieler erhält zusätzlich seine Startkomponenten. Beachte dabei Folgendes:

- 1 Die neuen Reckoner erhalten eine spezielle Würfelkombination, wie auf ihren Spielereinlagen abgebildet.
- 2 Wird Mizzy verwendet, legt zusätzlich ihre drei **Sprengstoffmarker** neben ihre Reckonerablage.

Sollte sich bereits ein anderer Spielereinsatz in der Ablage befinden, so kann dieser einfach ausgetauscht werden.

Ungenutzte Reckonereinsätze, Miniaturen und Fähigkeitskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Ungenutzte Würfel können wie üblich im Spiel erworben werden. Behaltet sie daher griffbereit.



VALENTINE “VAL”

“Der einzige gute Epic ist ein toter Epic.”

Val ist eine große, gebieterische Frau. Sie wirkt düster und ist jedem gegenüber misstrauisch. Sie führt die Reckonerzelle in Babilar an und koordiniert die Einsätze in den Wasserwegen und auf den Dächern Babilars. Eine Legende besagt, dass Val einen Epic in Mexico mit einem Panzer erschossen hat.

FÄHIGKEITSKARTE: DISPATCHER (DISPONENTIN)



Bei Aktivierung: Ermöglicht entweder einem anderen Reckoner die Bewegung in einen BELIEBIGEN anderen Bezirk **ODER** entfernt eine Barrikade aus einem BELIEBIGEN Bezirk.

STARTWÜRFEL



Val beginnt das Spiel mit 2 Basiswürfeln und 4 Spezialwürfeln (2 grün und 2 lila).

TREFFT DIE NEUEN RECKONER

MISSOURI "MIZZY" WILLIAMS



"Mizzys explosiver Bunker: Tritt ein in Frieden. Dann ruhe in Frieden."

Mizzy ist eine junge Frau mit einem breiten, ansteckenden Lächeln. Sie ist die Scharfschützin der Babilar-Zelle, hat aber auch ein Talent für Sprengstoffe. Zusätzlich kümmert sie sich um die Ausrüstung des Teams.

FÄHIGKEITSKARTE: DEMOLITIONS (SPRENGSTOFFE)



Bei Aktivierung: Lege entweder einen Sprengstoffmarker auf die Fähigkeitskarte **ODER** entferne 0-3 Sprengstoffmarker für eine starke "Epic angreifen"-Aktion. **Diese verursacht einen Grundschaden von 1 und erhöht sich für jeden entfernten Marker um 2.**

HINWEIS: Der Schaden muss so verbraucht werden, als stamme er von einem einzigen Würfel.

Beispiel: Mizzy entfernt 2 ihrer 3 Sprengstoffmarker von ihrer Fähigkeitskarte und erhält dafür 5 (1+2+2) "Epic angreifen" Symbole, mit denen sie Curveball besiegt.

STARTWÜRFEL



Mizzy beginnt das Spiel mit 2 Basiswürfeln und 4 Spezialwürfeln (2 gelb und 2 schwarz).

EXEL



"Jede Organisation braucht gute Köche und gute Bestatter. Die zwei großen Konstanten des Lebens - Essen und Tod."

Exel ist ein riesiger Mann, der aussieht wie ein Holzfäller, der einen anderen größeren gegessen hat. Er fungiert als Augen und Ohren der Reckoner, eine Fähigkeit aus seiner Zeit als CIA-Agent. Exel hat auch als Bestatter gearbeitet und macht gerne morbide, wenn auch gutmütige, Witze über die Toten.

FÄHIGKEITSKARTE: TRADECRAFT (HANDEL)



Bei Verwendung: Füge dem aktivierenden Würfelergebnis ein gleichartiges Symbol hinzu.

HINWEIS: Die Fähigkeit kann auch durch eine Ausrüstungskarte oder einen Planungsmarker aktiviert werden. Auch in diesem Fall muss das zusätzliche Symbol dem aktivierenden Symbol entsprechen.

Beispiel: Exel verwendet die Notebooks-Ausrüstungskarte. Das gibt ihm 3 (statt 2) "Epic erforschen"-Aktionen, die er in einem beliebigen Stadtbezirk verwenden kann.

STARTWÜRFEL



Exel beginnt das Spiel mit 2 Basiswürfeln und 4 Spezialwürfeln (2 blau und 2 rot).

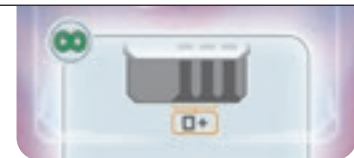
SAM



"Ich bevorzuge es, sie zweimal zu töten, nur um sicher zu gehen."

Sam ist der Späher der Reckoner in Babilar. Er erkannte als erster Regalias Verbindung zu den Attacken in Newcago. Er weicht nie einem Kampf aus, nicht einmal einem gegen einen mächtigen Epic.

FÄHIGKEITSKARTE: JOKER



Dauerhaft: Während der Würfelphase kann Sam alle Würfel neu werfen, anstatt mindestens einen zu behalten.

STARTWÜRFEL



Sam beginnt das Spiel mit 6 Spezialwürfeln (1 von jeder Farbe).

MODUL 2: NEUE AUSTRÜSTUNG

“The Reckoners: Steelslayer” beinhaltet 24 Ausrüstungskarten (mit  markiert), die mit den Karten des Basisspiels kombiniert werden können.

SPIELAUFBAU

Kombiniere die neuen Ausrüstungskarten mit den bestehenden Ausrüstungskarten aus dem Basisspiel, um ein Ausrüstungsdeck zu bilden. Denke daran, die alten Versionen der Karten zu entfernen, für die es **Ersatzkarten** gibt (siehe Seite 3).

AUSRÜSTUNGSKARTEN: SYMBOLE

GIB EINMAL PRO RUNDE



Reckoner-Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände mit diesem Symbol können in jeder Reckoner-Aktions-Phase einmal ohne weitere Kosten verwendet werden, um einem

anderen Spieler den Karteneffekt zu geben. Drehe die Karte um 90° um anzuzeigen, dass sie bereits verwendet wurde.

HINWEIS: Wenn du mit mehr als 1 Reckoner pro Spieler spielst, kannst du den Vorteil für einen anderen Reckoner verwenden, den du kontrollierst.



EINMAL PRO RUNDE - KOSTEN 2

Ausrüstungskarten mit diesem Symbol können in jeder Reckoner-Aktions-Phase einmal verwendet werden. Dafür müssen für jedes Symbol in der oberen linken Ecke ein passender

Würfel, ein Planungsmarker oder eine passende Ausrüstungskarte eingesetzt werden. Lege den Würfel bzw. den Planungsmarker auf die Karte, um zu verdeutlichen, dass sie eingesetzt wurde.

VERBRAUCHSGEGENSTAND



Ausrüstungskarten mit diesem Symbol werden beim Kauf sofort verwendet und anschließend in die Spielschachtel zurückgelegt.

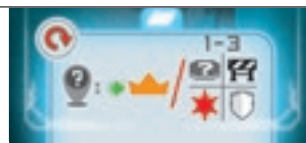
BESCHREIBUNG DER NEUEN GEGENSTÄNDE



Karten: Gottschalk, Climbing Kit

Dauerhaft: Die links abgebildeten Aktionen können in beiden benachbarten Stadtbezirken ausgeführt werden, als ob sich die Spielerminiatur dort befände. Das gilt für beide gezeigten Aktionen.

HINWEIS: Das gilt auch, wenn die Aktionen aufgrund von Planungsmarkern, Fähigkeitskarten oder Ausrüstungsgegenständen ausgeführt wird.



Karten: Kidnap

Bei Verwendung: Wähle einen Stadtbezirk aus und bewege entweder die Bossminiatur **ODER** bis zu drei Schilde, Barrikaden, Schlägerminiaturen oder Epic-Aktionskopie-Marker (in beliebiger Kombination) aus anderen Stadtbezirken dorthin.



Karten: Tracking Device

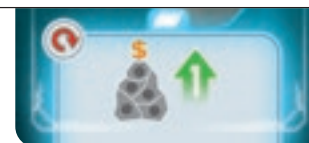
Bei Verwendung: Lege einen Planungsmarker auf die Reckoner-Ablage. Dieser kann entweder sofort verwendet oder für zukünftige Runden aufgehoben werden.



Karten: Spyril

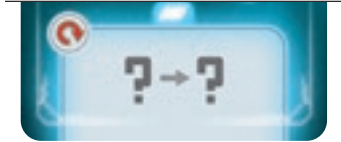
Bei Verwendung: Erlaube einem anderen Reckoner einen bereits verwendeten Würfel in derselben Runde noch einmal zu verwenden. Der Würfel wird dabei nicht erneut gewürfelt. Die Entscheidung, wie dieser Würfel verwendet wird, liegt beim betreffenden Reckoner.

WICHTIG: Wurde der Würfel zur Aktivierung einer Fähigkeits- oder Ausrüstungskarte verwendet, darf diese dennoch nicht erneut aktiviert werden.



Karten: Dish Soap

Bei Verwendung: Bewege den weißen Ressourcenmarker auf der Reckoner-Basis-Leiste um eine Position nach oben. Sollte sich der Marker bereits in der obersten Position befinden, erhältst du stattdessen eine “Geld verdienen”-Aktion, die - wie üblich - auch zum Bewegen, zum Entfernen von Barrikaden oder zum Aktivieren einer Ausrüstungs- oder Fähigkeitskarte usw. verwendet werden kann.



Karten: Utility Tool

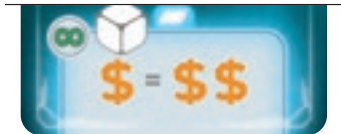
Bei Verwendung: Tausche ein Symbol gegen ein anderes.

HINWEIS: Es wird immer nur ein Symbol umgewandelt. Zeigt der Würfel oder die Aktionskarte zwei oder mehr Symbole, so wird nur eins dieser Symbole umgewandelt. Die anderen bleiben erhalten und können in derselben Aktion eingesetzt werden.



Karten: Herman

Dauerhaft: Zu Beginn der nächsten Reckoner Phase kannst du einen Würfel gegen einen Würfel aus dem Vorrat austauschen. Zu Beginn jeder weiteren Reckoner Phase kannst Du diesen Würfel wieder gegen einen anderen Würfel aus dem Vorrat tauschen.



Karten: Illicit Investments

Dauerhaft: Zeigt ein Basiswürfel ein Symbol des auf der Karte angegebenen Typs, so wird das Symbol verdoppelt.

HINWEIS: Symbole auf Spezialwürfeln oder Karten werden nie verdoppelt. Nur Symbole auf Basiswürfeln können verdoppelt werden.



Karten: Submarine

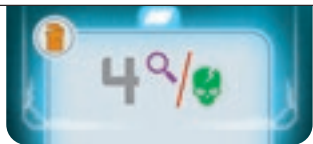
Dauerhaft: Führe nach einer "Bewegen"-Aktion eine der beiden gezeigten Aktionen durch als wäre sie auf einem Würfel. Alternativ kann das Symbol zum Entfernen einer Barrikade oder zur Aktivierung einer Fähigkeits- oder Ausrüstungskarte verwendet werden.



Karten: Fuel Cells

Dauerhaft: Ein Würfel, eine Fähigkeits- oder Ausrüstungskarte, die genau zwei gleiche Symbole zeigt, kann verwendet werden, als würden drei Symbole gezeigt.

HINWEIS: Das gilt auch für Basiswürfel, wenn sie durch Ausrüstungskarten wie Camera oder Illicit Investments modifiziert werden, oder für Ausrüstungskarten wie Safe House oder Drone.



Karten: Newcago Dog, Babilar Pizza, Ildithia Tea

Verbrauche: Führe die gezeigten Aktionen durch, als handele es sich um Epic-Belohnungen.

WICHTIG: Dies kann eine Kettenreaktion auslösen, bei der mehrere Epics ausgeschaltet werden, oder sogar das Spiel beendet wird. Eventuelle Epic-Belohnungen werden sofort verdient und verwendet (siehe auch Seite 10).



Karten: Blackmail

Dauerhaft: Ignoriere während der Epic-Aktivierung das am weitesten links liegende Symbol auf der Epic-Karte. Dies gilt nur für den Stadtbezirk, in dem sich deine Reckoner-Miniatur befindet.

HINWEIS: Der Effekt wirkt sofort nach dem Kauf der Karte.

WICHTIG: Die am weitesten links liegende Fähigkeit kann weiterhin über eine Epic-Aktionskopie oder einen Epic-Aktionskopie-Marker ausgelöst werden. Boss-Epics sind von diesem Effekt nicht betroffen. Blackmail funktioniert nicht in Kombination mit Codys Scharfschützenmarker.

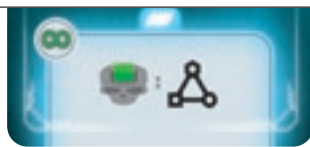


Karten: Sabotage

Dauerhaft: Während der Epic-Aktivierung bewegt sich der Epic-Aktionsleistenmarker in dem Stadtbezirk mit deiner Reckoner-Miniatur um eine Position weniger nach rechts.

HINWEIS: Dies gilt sofort nach dem Kauf der Karte.

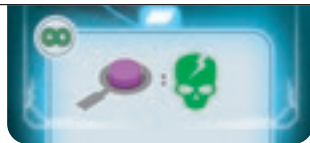
WICHTIG: Boss-Epics sind von diesem Effekt nicht betroffen. Sabotage funktioniert nicht in Kombination mit Codys Scharfschützenmarker.



Karten: Favor

Dauerhaft: Wird ein Epic in deinem Stadtbezirk besiegt, führe eine "Planen"-Aktion durch, als wäre sie auf einem Würfel. Wie üblich kann diese Aktion auch zum Bewegen, zum Entfernen von Barrikaden oder zum Aktivieren einer Ausrüstungs- oder Fähigkeitskarte usw. verwendet werden.

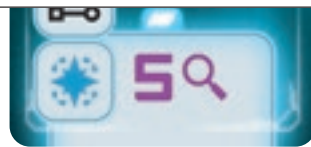
WICHTIG: Dies gilt auch, wenn sich deine Reckoner-Miniatur nicht im betreffenden Stadtbezirk befindet, du aber die finale Attacke ausführst (z.B. mit Codys Scharfschützenmarker oder dem Grenade Launcher).



Karten: Blind Spot

Dauerhaft: Wird die Schwachstelle eines Epics in deinem Stadtbezirk gefunden, führe eine "Epic angreifen"-Aktion durch, als wäre sie auf einem Würfel. Wie üblich kann diese Aktion auch zum Bewegen, zum Entfernen von Barrikaden oder zum Aktivieren einer Ausrüstungs- oder Fähigkeitskarte verwendet werden.

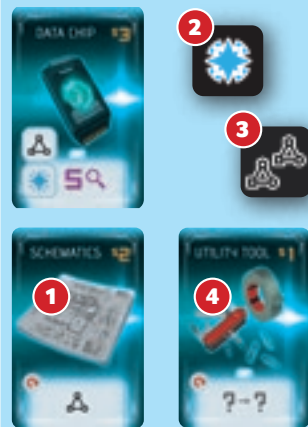
WICHTIG: Dies gilt auch, wenn sich deine Reckoner-Miniatur nicht im betreffenden Stadtbezirk befindet, du aber die finale "Epic erforschen"-Aktion ausführst (z.B. mit Codys Scharfschützenmarker oder den Notebooks).



Karten: Data Chip, Epic Bomb

Bei Verwendung: Führe die abgebildeten Aktionen durch. Wie bei einem Würfel müssen alle Aktionen verbraucht werden, bevor ein andere Würfel aktiviert werden kann. Alternativ kann das Ergebnis auch zum Bewegen, zum Entfernen von Barrikaden oder zum Aktivieren einer Ausrüstungs- oder Fähigkeitskarte verwendet werden.

Beispiel: Die Karte Data Chip kann in jeder Runde einmal verwendet werden. Dazu wird eine "Planen"-Aktion und eine "Epic schwächen"-Aktion benötigt. Prof kann die Karte mit Hilfe seiner Schematics-Karte **1** und einem Würfel mit einer "Epic schwächen"-Aktion **2** aktivieren. Würde er stattdessen eine doppelte "Planen"-Aktion **3** verwenden, würde eine Planen-Aktion verfallen.



Mit dem Utility Tool **4** könnte eine der "Planen"-Aktionen in eine "Epic schwächen"-Aktion verwandelt werden. Dennoch reicht das nicht, um den Data Chip zu aktivieren, da dafür 2 separate Würfel und / oder Karten benötigt werden.



Karten: Extra Ammo

Bei Verwendung: Diese Karte erlaubt es einem anderen Reckoner während der Reckoner-Aktionsphase zwei seiner Würfel neu zu würfeln (oder einen Würfel 2 mal). Würfel, die bereits verwendet wurden, können nicht neu gewürfelt werden.



Karten: Predictive Analytics

Dauerhaft: Du kannst alle durch "Planen"-Aktionen erhaltene Planungsmarker sofort auf deine Reckoner-Ablage legen und sofort verwenden.

WICHTIG: Dies gilt nicht für Planungsmarker, die du als Epic-Belohnung erhältst.



Karten: Rtich


Dauerhaft: Du erhältst aus dem Vorrat einen Würfel einer beliebigen Farbe. Zusätzlich kannst du einen weiteren Würfel deiner Wahl gegen einen Würfel aus dem Vorrat tauschen. Am Beginn jeder Reckoner-Phase kannst du beide Würfel gegen andere austauschen.

HINWEIS: Sollten von einer Farbe keine Würfel im Vorrat sein, so kann auch kein Würfel dieser Farbe ausgewählt werden.

MODUL 3: NEUE EPICS

“The Reckoners: Steelslayer” beinhaltet 39 Epic-Karten, darunter neue Versionen aller Epics des Basisspiels. Diese wurden mit neuen Fähigkeiten versehen, um herausforderndere und markante Gegner zu schaffen. Zusätzlich gibt es auch einige ikonische neue Epics, die Leser der Bücher wiedererkennen werden.

SPIELAUFBAU

Ersetze die Epic Karten des Basisspiels durch die neuen mit  markierten Karten.

Lege den **Epic-Fähigkeitswürfel** und die neue Komponentenablage mit den **Schilden** und **Epic-Aktionskopie-Markern** bereit.

NEUE EPIC-AKTIONEN



DAUERHAFTE EFFEKTE

Dauerhafte Effekte unterscheiden sich von normalen Epic-Aktionen. Sie wirken zu jedem Zeitpunkt, wenn sie sich links vom Epic-Aktionsleisten-Marker befinden.



ZIEHEN

Bewege alle Reckoner, die sich in benachbarten Stadtbezirken befinden, in den Stadtbezirk des auslösenden Epics. Barrikaden blockieren diese Bewegung nicht.

Dauerhafter Effekt: Reckoner, die sich in einem solchen Stadtbezirk befinden, können diesen nicht verlassen.



VERJAGEN

Füge dem Stadtbezirk des Epics eine Barrikade hinzu und bewege dann alle Reckoner in den nächsten Bezirk im Uhrzeigersinn. Barrikaden blockieren diese Bewegung nicht.



EPIC STÄRKEN

Bewege den Epic-Aktionsleistenmarker des betroffenen Epics um eine Position nach rechts. Kann der Epic-Aktionsleistenmarker nicht bewegt werden, weil er sich schon in der Endposition befindet, wird stattdessen die finale Epic-Aktion ausgelöst

HINWEIS: Die Bewegung des Markers löst normalerweise keine zusätzlichen Epic-Aktionen aus, es sei denn, der betroffene Epic wurde in dieser Runde noch nicht aktiviert.



TRANSFORMIEREN

Würfele den Epic-Fähigkeitswürfel für jedes Transformieren-Symbol und führe die gewürfelte Epic-Aktion normal durch.



AUSRÜSTUNG KONFISZIEREN

Ein einzelner Reckoner muss eine Ausrüstungskarte opfern. Lege die gestohlene Karte unter die Epic-Karte, damit ihr sehen könnt, wie viele Karten gestohlen wurden. Wenn kein Reckoner Ausrüstung hat, dann reduziere die Bevölkerungsanzeige um -1 für jede Aktion “Ausrüstung konfiszieren”, die nicht durchgeführt werden konnte.

WICHTIG: Konfiszierte Ausrüstungskarten werden an ihren ursprünglichen Besitzer zurückgegeben, wenn der Epic, der sie gestohlen hat, besiegt wird, aber zurückgewonnene Karten können erst in der nächsten Reckoner-Phase wieder verwendet werden. Legt zur Erinnerung einen Reckoner-Schadensmarker auf alle wiedererlangten Karten.

HINWEIS: Konfiszierte Ausrüstungskarten können nicht verkauft werden und gelten als nicht im Besitz eines Reckoners.



EPIC AKTION PRO ...

Das obere Symbol repräsentiert die Epic-Aktion, die ausgeführt werden soll. Das untere Symbol zeigt an, wie oft diese Aktion ausgeführt wird.



Beispiel: Grafik 1 zeigt eine “Bevölkerung attackieren“-Aktion, die für jede Barrikade im Stadtbezirk einmal ausgeführt wird. Das gilt auch für weitere Barrikaden, die dem Stadtbezirk während der Aktivierung des Epics hinzugefügt werden, aber nicht für Barrikaden, die später durch andere Epics hinzugefügt werden.

Beispiel: Grafik 2 zeigt eine “Bevölkerung attackieren“-Aktion, die für jeden Punkt des Forschungswerts einmal ausgeführt wird. Wenn der Forschungswert schon auf 0 gefallen ist, verwende stattdessen den Gesundheitswert.



GELD KONFISZIEREN

Verringere das Vermögen der Reckoner auf der Geldleiste für jedes “Geld konfiszieren“-Symbol um -1. Sollte das Vermögen bereits auf 0 stehen, müssen die Reckoner Ausrüstungsgegenstände verkaufen.

WICHTIG: Vergiss nicht die “Geld konfiszieren“-Aktion nach dem Verkauf weiter auszuführen.

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN

Um eine Ausrüstungskarte zu verkaufen, erhöhen das Vermögen der Reckoner auf der Geldleiste um den Preis der Ausrüstungskarte. Dann mische die Ausrüstungskarte zurück in den Ausrüstungsstapel. Die Karte kann später im Spiel wieder gekauft werden.

HINWEIS: Ausrüstungskarten dürfen nur verkauft werden, um damit “Geld konfiszieren“-Aktionen zu bezahlen. Sollten die Reckoners weder genug Geld noch Ausrüstungskarten haben, dann reduziert die Bevölkerungsanzeige um -1 für jede “Geld konfiszieren“-Aktion, die nicht stattfinden konnte.



PLAN AUFDECKEN

Ein beliebiger Reckoner muss einen Planungsmarker abgeben. Hat keiner der Reckoner einen Planungsmarker, reduziere stattdessen die Bevölkerungsanzeige um -1.



SCHILD HINZUFÜGEN

Füge dem Stadtbezirk einen Schild mit dem entsprechenden Symbol hinzu. Gibt es keinen entsprechenden Schild mehr im Vorrat, reduziere stattdessen die Bevölkerungsanzeige um -1 für jeden Schild, der nicht platziert werden konnte.



KOPIERE EPIC-AKTION (UNTERSTÜTZUNGS-AKTION)

Der aktivierte Epic kopiert jeweils die erste, am weitesten links liegende Epic-Aktion der beiden benachbarten Epic-Karten und führt sie in seinem Stadtbezirk aus.



EPIC-AKTIONS-KOPIEMARKER HINZUFÜGEN

Füge dem Stadtbezirk einen Epic-Aktionskopie-Marker hinzu. Sollte kein Marker mehr im Vorrat sein, reduziere stattdessen die Bevölkerungsanzeige um -1 für jeden Marker, der nicht platziert werden konnte.



EPIC-AKTIONS-KOPIE-MARKER HINZUFÜGEN (IM UHRZEIGERSINN)

Füge dem im Uhrzeigersinn nächsten Stadtbezirk einen Epic-Aktionskopie-Marker hinzu. Sollte kein Marker mehr im Vorrat sein, reduziere stattdessen die Bevölkerungsanzeige um -1 für jeden Marker, der nicht platziert werden konnte.

SCHILDE



Ein einzelner Schlägerschild verhindert, dass Schläger aus einem Stadtbezirk entfernt werden können.



Ein einzelner Schild mit dem "Epic schwächen" Symbol verhindert, dass der Epic-Aktionsleistenmarker nach links geschoben werden kann. Das gilt auch für den Boss-Epic, sollte er sich in einem Bezirk mit einem solchen Schild aufhalten.

HINWEIS: Schilde verhindern nicht die Verwendung von "Schläger angreifen" oder "Epic schwächen"-Aktionen für andere Zwecke wie Bewegungen, das Entfernen von Barrikaden oder das Aktivieren von Fähigkeits- oder Ausrüstungskarten usw.

SCHILDE ENTFERNEN

Verwende ein passendes Symbol um einen Schild in dem Bezirk zu entfernen, in dem sich der Reckoner befindet.

Beispiel: David möchte einen seiner Spezialwürfel mit 2 "Epic schwächen"-Symbolen verwenden, um Regalia zu schwächen, aber Refractionary hat im letzten Zug einen blauen "Epic schwächen"-Schild ausgelegt. David muss das erste seiner 2 "Epic schwächen"-Symbole abgeben, um den blauen Schild zu entfernen, und kann dann das zweite Symbol für Regalia verwenden.

EPIC-AKTIONS-KOPIE-MARKER

Epic-Aktionskopie-Marker ermöglichen es Epics, zusätzliche Aktionen während ihrer Aktionsphase auszuführen.

"EPICS AKTIVIEREN"-SCHRITT

Prüfe während der Epic-Aktivierung, ob sich Epic-Aktionskopie-Marker im Stadtbezirk befinden. Der erste Marker erlaubt es dem Epic, die am weitesten links liegende Aktion auf der Epic-Aktionsleiste ein weiteres Mal auszuführen. Jeder weiterer Marker erlaubt das Ausführen einer weiteren Aktion von links nach rechts.

WICHTIG: Die Position des Epic-Aktionsleistenmarkers verhindert nicht die Ausführung von Aktionen aufgrund von Epic-Aktionskopie-Markern.

HINWEIS: Gibt es mehr Epic-Aktionskopie-Marker als Aktionen auf der Epic-Aktionsleiste, so wird die finale, am weitesten rechts liegende Aktion entsprechend oft wiederholt.

EPIC-AKTIONS-KOPIE-MARKER ENTFERNEN

Benutze einen BELIEBIGEN Würfel, um einen Epic-Aktionskopie-Marker zu entfernen.

Weder das Symbol noch seine Anzahl sind dabei von Bedeutung.



Beispiel: Ozone befindet sich in Chinatown. Dort liegen 4 Epic-Aktionskopie-Marker. Ozone wird dem Bezirk drei Schläger hinzufügen, die Bevölkerung um -6 reduzieren und 2 mal die blaue Aktionsleiste des Bosses stärken.

Zur Erinnerung: Ozones zweite Aktion verursacht einen Schaden pro Schläger im Bezirk. Während der Aktivierung werden 3 Schläger zum Bezirk hinzugefügt. Da die Aktion zweimal ausgeführt wird, verursacht das insgesamt eine Reduktion der Bevölkerung um -6.

MODUL 4: NEUE BOSS-EPICS & STÄDTE

“The Reckoners: Steelslayer” enthält 2 neue Boss-Epics (Regalia und Limelight), 2 neue Städte (Babilar und Ildithia) und Newcago-Karten als Alternativen für Steelheart und Newcago. Diese Elemente **verändern NICHT die Sieg- oder Niederlagebedingungen** des Spiel, aber sie verändern das Spielerlebnis erheblich.

HINWEIS: Obwohl Modul 3: Neue Epics nicht erforderlich ist, um mit Modul 4: Neue Boss-Epics & Städte spielen zu können, solltet ihr unbedingt die Regeln zu “Neuen Epic-Aktionen” (ab Seite 8) lesen, da sie in diesem Modul verwendet werden.

SIEG

Ihr gewinnt das Spiel sofort, wenn ihr den Boss-Epic besiegt, indem ihr seine Gesundheit auf 0 reduziert.

NIEDERLAGE

Ihr verliert das Spiel sofort, wenn die Bevölkerungsanzeige den Wert 0 erreicht.

REGELÄNDERUNG GEGENÜBER DEM GRUNDSPIEL

In “The Reckoners: Steelslayer” folgt das Spiel einer ähnlichen Struktur wie das Basisspiel, mit Ausnahme einer wichtigen Änderung im Spielablauf: **Die Schritte Reckoner-Aktionen und Epic-Belohnungen wurden in einer gemeinsamen Phase kombiniert.** Infolgedessen sind einige Erläuterungen zu diesem kombinierten Schritt nötig.

RECKONER-PHASE



RECKONER-AKTIONEN & EPIC-BELOHNUNGEN

- **Ihr erhaltet Epic Belohnungen nun direkt, wenn ein Epic besiegt wird.** In einigen Fällen erlaubt euch das einen Epic zu besiegen, mit der Epic-Belohnung den Boss zu erforschen und ihn direkt anzugreifen (siehe Beispiel auf der rechten Seite).
- Epic-Belohnungen können weiterhin auf beliebige Stadtbezirke aufgeteilt werden, egal, wo der Epic besiegt wurde oder wo sich die Reckoner befinden.
Epic-Belohnungen, die Regalia in Babilar erforschen, sind die Ausnahme zu dieser Regel (siehe “In Babilar spielen” auf Seite 13).
- **Epic-Belohnungen müssen als das zugehörige Symbol ausgeführt werden** und können nicht zum Bewegen, zum Entfernen von Barrikaden, zum Aktivieren von Fähigkeits- oder Ausrüstungskarten, zum Entfernen von Epic-Aktionskopie-Markern oder zum Reduzieren der Stadtteileisten in Ildithia verwendet werden.
- Planungsmarker, die ihr aufgrund einer Epic-Belohnung erhaltet, **können erst im nächsten “Reckoner-Aktionen und Epic-Belohnungen”-Schritt verwendet werden.** Sie können aber aufgrund einer “Plan aufdecken”-Epic-Aktion bereits in der aktuellen Phase verloren gehen.

Beispiel: Abraham verwendet 6 “Epic angreifen”-Aktionen um Dazzle zu besiegen **1**. Die Spieler erhalten sofort alle Epic-Belohnungen **2**. Sie erforschen Limelight für 2 Punkte **3**, wodurch seine Forschungsleiste auf 0 fällt, und erhöhen ihr Vermögen um 2\$ **4**.
Da jetzt die Schwäche Limelights bekannt ist, können die übrigen Reckoner nun Limelight direkt angreifen **5**, anstatt auf die nächste Runde zu warten.





REGALIA

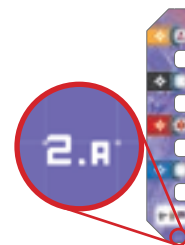
Regalia ist eine der geheimnisvollsten und gerissensten Epics. Sie herrscht nun über Babilar, früher bekannt als Manhattan, nachdem sie ihre Fähigkeiten zur Wassermanipulation genutzt hat, um die gesamte Insel zu überfluten. Trotz ihrer starken Fähigkeiten verfügt Regalia über keine primäre Unbesiegbarkeit und kann also mit traditionellen Methoden besiegt werden. Daher hat sich Regalia an einen versteckten Ort innerhalb Babilars zurückgezogen und nutzt ihre aquatischen Hellseh- und Projektionskräfte, um die Stadt aus der Ferne zu manipulieren.

Die Reckoner haben jedoch einen Plan, um Regalia zu finden. Dazu lenken sie Regalias Aufmerksamkeit auf bestimmte Stadtbezirke und erstellen eine Karte mit den Positionen ihrer wässrigen Klone. Sobald die Reckoner eine ausreichende Menge an Daten gesammelt haben, werden sie in der Lage sein, Regalias wahren Standort zu triangulieren und Regalia zu besiegen.

SPIELAUFBAU (REGALIA)

Folge dem normalen Spielaufbau des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

1. Platziere den Regalia Pappausschnitt, den Regalia-Anpassungseinsatz und den neuen Boss-Machteinsatz (mit der Regalia-Seite nach oben) in der Boss-Epic-Ablage (früher Steelheart-Ablage). Der Regalia-Anpassungseinsatz sollte dabei zur Zahl der Spieler und zum gewählten Schwierigkeitsgrad passen:



Anpassungseinsatz	A	B	C	D
Schwierigkeitsgrad	Anfänger	Normal	Hart	Extrem!

Zur Erinnerung: Boss-Epics beginnen mit **zwei** Epic-Aktionen links vom Epic-Aktionsleistenmarker.

2. Regalias Startwerte für Gesundheit und Forschung basieren auf der gewünschten Schwierigkeit (siehe "In Babilar spielen" auf Seite 13).
3. Lege den **Epic-Fähigkeitswürfel** und die neue Komponentenablage mit den **Schilden, Reckoner-Schadensmarkern** und **Epic-Aktionskopie-Markern** bereit.

VORBEREITUNGS- PHASE (REGALIA)

Die Vorbereitungsphase von Regalia funktioniert genauso wie die von Steelheart, mit der Ausnahme, dass ihre rote Aktionsleiste etwas anders funktioniert (siehe Rote Aktionsleiste von Regalia auf Seite 12).

WICHTIG: Die Bewegung von Regalia während der Vorbereitungsphase verwendet den **Bewegungswürfel von Steelheart** und nicht ihre normalen Bewegungsregeln.

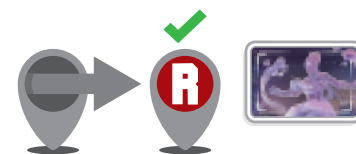
REGALIA AKTIVIEREN

Nachdem alle anderen Epic-Karten aktiviert wurden, wird Regalia aktiviert.

1. Legt alle Reckoner-Schadensmarker, die in der Vorrunde benutzt wurden, zurück in die Komponentenablage.
2. Aktiviert Regalias vier Aktionsleisten von oben nach unten. Aktiviere jeweils alle Aktionen, die sich links des jeweiligen Epic-Aktionsleistenmarker befinden. Die roten und blauen Aktionsleisten können dabei mehrere Stadtbezirke beeinflussen.

Zur Erinnerung: Boss-Aktionsleistenmarker werden durch die Aktivierung nicht bewegt. Dies passiert nur durch Aktionen anderer Epics.

3. Bewegt Regalias Miniatur im Uhrzeigersinn bis zum nächsten Stadtbezirk, in dem sich mindestens ein Reckoner aufhält.
4. Deckt die oberste **Regalia-Karte** auf. Alle Reckoner, die sich im selben Stadtbezirk wie Regalia befinden, erleiden bis zur nächsten Aktivierung von Regalia den Karteneffekt (siehe **Regalia-Karteneffekte Seite 12**).



REGALIAS ROTE AKTIONSLEISTE

Ähnlich wie bei Steelheart platziert auch Regalias rote Aktionsleiste Schläger in der Stadt - im Unterschied zu Steelheart aber nur in den beiden benachbarten Bezirken:



SCHLÄGER ANHEUERN (UNTERSTÜTZUNGSAKTION)

Beispiel: Regalia fügt in beiden benachbarten Stadtbezirken jeweils 5 Schläger-Miniaturen hinzu.



SCHLÄGER ANHEUERN (IM UHRZEIGERSINN)

Beispiel: Regalia fügt dem im Uhrzeigersinn nächsten Stadtbezirk eine Schläger-Miniatur hinzu.



SCHLÄGER ANHEUERN (GEGEN DEN UHRZEIGERSINN)

Beispiel: Regalia fügt dem gegen den Uhrzeigersinn nächsten Stadtbezirk eine Schläger-Miniatur hinzu.

REGALIAS BLAUE AKTIONSLEISTE

Im Gegensatz zu Steelharts blauer Aktionsleiste, beeinflusst Regalias blaue Aktionsleiste ausschließlich ihren aktuellen Stadtbezirk.

Regalia BEISPIEL

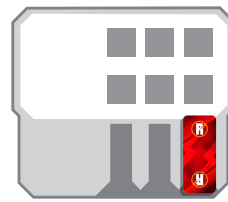


Auf Grundlage der oben abgebildeten blauen Aktionsleiste würde Regalia ihrem Stadtbezirk einen blauen Schild **1** und einen Epic-Aktionskopie-Marker **2** hinzufügen. Außerdem würde sie zweimal mit dem Epic-Fähigkeitswürfel würfeln **3** und die beiden daraus resultierenden Barrikaden ihrem Stadtbezirk hinzufügen **4**.



REGALIA-KARTENEFFEKTE

Regalia-Karteneffekte halten nur für eine einzige Runde an. Verwendet die Reckoner-Schadensmarker als Gedächtnisstütze für den temporären negativen Effekt.



Während der nächsten Würfelphase haben die betroffenen Reckoner eine Würfelwiederholung weniger. Alle anderen Regeln zum Würfeln und Behalten der Würfel bleiben erhalten.



Die betroffenen Reckoner wählen je einen Würfel aus. Während der nächsten Reckonerphase darf dieser Würfel nicht verwendet werden. Alle anderen Regeln zum Würfeln und Behalten der Würfel bleiben erhalten.



Die betroffenen Reckoner wählen eine Ausrüstungskarte aus, die in der nächsten Reckoner-Aktionsphase nicht verwendet werden darf. Dies schließt dauerhafte Effekte mit ein.

Wichtig: Ist keine Ausrüstungskarte vorhanden, wird stattdessen die Bevölkerungsleiste um -1 reduziert.

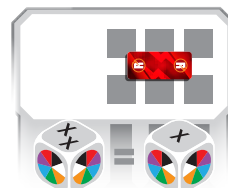


Die betroffenen Reckoner dürfen in der nächsten Reckoner-Phase ihre Reckoner-Fähigkeit nicht verwenden. Dies schließt dauerhafte Effekte mit ein.



Während der nächsten Reckoner-Phase kostet eine Bewegungsaktion für die betroffenen Reckoner 2 Würfel.

HINWEIS: Ausrüstungskarten, die eine Bewegung ermöglichen (z.B. Helikopter), können als einer dieser zwei Würfel gespielt werden.

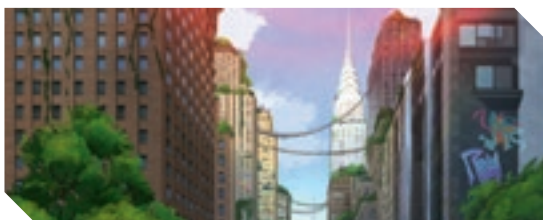


Während der nächsten Reckoner-Phase zählen für die betroffenen Reckoner alle doppelten Symbole auf Würfeln oder Karten als einfache Symbole.

HINWEIS: Die Ausrüstungskarte "Fuel Cells" hat für die betroffenen Reckoner keine Wirkung.

Wichtig: Karten, die drei oder mehr Symbole gewähren (z.B. Bank Vault) bleiben unbeeinflusst.

BABILAR



Babilar, Slang für Babylon Restored, ist eine überflutete Metropole, die einmal New York City war. Am schlimmsten ist die Überschwemmung in Manhattan, wo die Menschen die Stadt mit Kanus und Paddelbooten oder über Seilbrücken durchqueren müssen, die die Dächer der Gebäude über dem Hochwasser verbinden. Die Einheimischen leben meist auf den Dächern in dauerhaften Zelten und baufälligen Konstruktionen und die Mächtigsten haben sich die oberen Stockwerke alter Wolkenkratzer, Hotelhochhäuser und Wohnhäuser zurückerobert.


Anders als Newcago ist Babilar pulsierend und voller Leben. Die Mehrheit der Menschen lebt sorglos - essen, feiern, tanzen und glauben, dass man nichts gegen die Epics unternehmen muss. Ein Großteil dieser Kultur kann auf zwei Faktoren zurückgeführt werden: Regalias entspannte Aufsicht und die mysteriöse Kraft, die die Einheimischen als Dawnslight kennen.

Die Babilarer glauben, dass Dawnslight für die Reben, Bäume und Früchte verantwortlich ist, die überall in der Stadt wuchern. Dichtes Blattwerk mit leuchtenden, gelb-grünen Früchten kann in und um die meisten Gebäude gefunden werden und ist eine Hauptnahrungsquelle für die ganze Stadt. Zusätzlich bewirkt Dawnslight, dass alle Sprühfarben und Graffiti neonfarbenes Licht aussenden.

Die scheinbar endlose Großzügigkeit hat dazu geführt, dass die Babilarer Dawnslight lieben und verehren, obwohl niemand ihn jemals gesehen hat. Während die Reckoner den wahren Standort von Regalia erforschen, hilft Dawnslight ihnen bei ihren Bemühungen.

Dies ist jedoch keine leichte Aufgabe. Die Reckoner müssen zunächst alle Stadtbezirke vollständig erforschen, um Regalia zu finden und zu eliminieren.

SPIELAUFBAU (BABILAR)

1. Zieht zufällig einen Babilar-Stadtbezirkseinsatz (mit  markiert). Zieht dann pro Spieler einen weiteren Babilar-Stadtbezirkseinsatz. Platziert die Einsätze in Stadtbezirksablagen aus dem Grundspiel. Ordnet die Ablagen in einem Kreis an. Legt ungenutzte Ablagen und Stadtbezirkseinsätze zurück in die Spielschachtel.
2. Wenn ihr in Babilar spielt, benötigt ihr keinen Forschungseinsatz für den Boss-Epic. Legt stattdessen den **Boss-Gesundheitseinsatz** in die Boss-Ablage. Setzt den Boss-Gesundheitsmarker entsprechend der unten stehenden Tabelle auf seinen Startwert.
HINWEIS: Regalias Gesundheitsstartwert ist unabhängig von der Spielerzahl.
3. Setzt entsprechend der unten stehenden Tabelle je einen Stadtbezirksmarker in jeden Stadtbezirk auf den Startwert für die Forschung.

Schwierigkeitsgrad	Anfänger	Normal	Hart	Extrem!
Gesundheitsstartwert	10	15	20	25
Forschungsstartwert (pro Stadtbezirk)	7	8	9	10

HINWEIS: Ignoriert dabei die Symbole neben den Forschungswerten.

4. Mischt die Dawnslight-Karten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel.

IN BABILAR SPIELEN

Wenn in Babilar gespielt wird, gibt es zwei bedeutende Regeländerungen: *“Regalias Aufenthaltsort erforschen”* und *“Dawnslight”*.

REGALIAS AUFENTHALTSORT ERFORSCHEN

Um den geheimen Aufenthaltsort von Regalia zu ermitteln, muss in jedem Stadtbezirk separat geforscht werden. Jeder Stadtbezirk in Babilar enthält eine eigene Stadtbezirksleiste und einen eigenen Stadtbezirksmarker, mit dem die verbleibende Forschung für Regalia gemessen wird. **Ihr könnt Regalia nicht angreifen und besiegen, um das Spiel zu gewinnen, bevor ALLE Stadtbezirke vollständig erforscht sind.**

Epic-Belohnungen, die für das Erforschen des Boss-Epics gewährt werden, werden jetzt auf den Stadtbezirk in Babilar angewendet, in dem der jeweilige Epic besiegt wurde. Bewegt dazu den Stadtbezirksmarker auf der Stadtbezirksleiste entsprechend viele Schritte nach unten, um festzuhalten, wie viel Forschung an dem Boss-Epic durchgeführt wurde und wie viel noch in diesem bestimmten Stadtbezirk verbleibt. Der Boss-Epic kann weiterhin direkt erforscht werden, ohne Epics zu besiegen. Gebt dazu einfach Epic-Erforschen-Aktionen aus, um den Wert des Stadtbezirksmarkers zu senken.

Wenn sich der Stadtbezirksmarker auf oder über Symbole auf seiner Stadtbezirksleiste bewegt, führt diese Aktionen **sofort** aus. Falls notwendig, reduziert im Anschluss den Wert des Stadtbezirksmarker weiter und führt eventuelle weitere Aktionen aus.

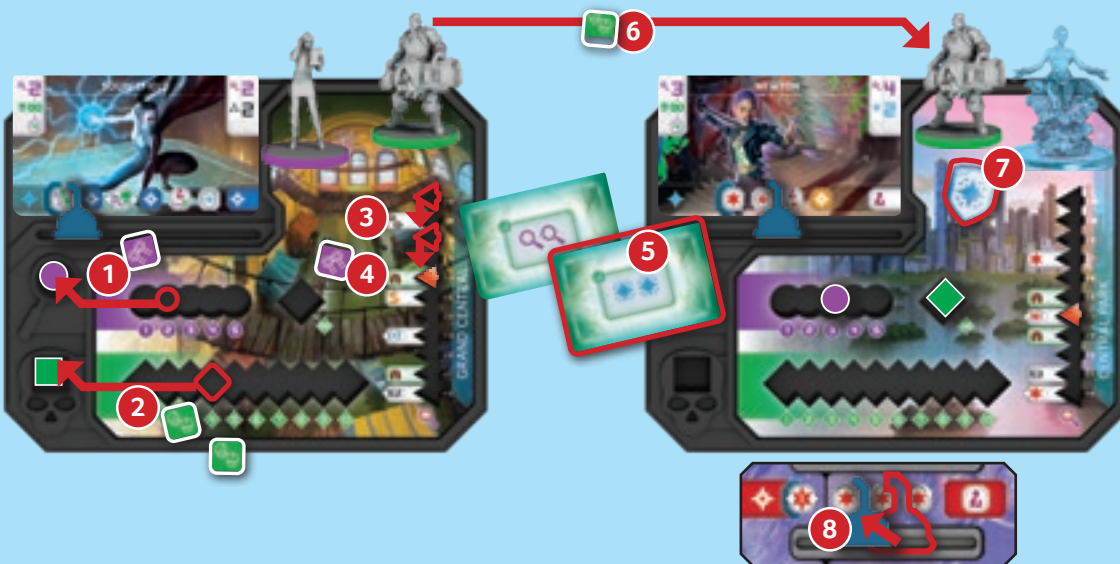
ERLÄUTERUNGEN ZUR DEN STADTBEZIKSLEISTEN DER BABILAR-STADTBEZIRKE

- Wenn "Reckoner Basis entdecken"-Aktionen dazu führen, dass die Reckoner mitten im Schritt "Reckoner-Aktionen und Epic-Belohnungen" einen Würfel verlieren, können die Reckoner gemeinsam beschließen, einen **BELIEBIGEN** Würfel zu verlieren, auch wenn er bereits verwendet wurde.
- Wenn die Reckoner aufgrund von "Geld konfiszieren"-Aktionen mitten im Schritt "Reckoner-Aktionen und Epic-Belohnungen" Ausrüstungskarten verkaufen müssen, können sie gemeinsam beschließen, eine **BELIEBIGE** Ausrüstungskarte zu verkaufen, auch wenn diese während der Runde bereits benutzt wurde.
- **JEGLICHE** Planungsmarker, die während der Reckoner-Phase gewonnen wurden, können aufgrund einer "Plan aufdecken"-Epic-Aktion abgeworfen werden, auch wenn sich die Planungsmarker noch nicht auf einer Spielerablage befinden.
- Sobald eine Stadtbezirksleiste auf 0 gefallen ist, haben alle Epic-Belohnungen, die das Erforschen des Boss-Epics gewähren, keine Wirkung mehr in diesem Stadtbezirk, aber andere Epic-Belohnungen funktionieren wie gewohnt.

Babilar Beispiel

Tia verwendet 2 Forschungssymbole, um Sourcefields Schwäche zu entdecken **1** und Abraham gibt 4 "Epic angreifen"-Symbole aus, um Sourcefield zu besiegen **2**. Die Epic-Belohnungen von Sourcefield liefern 2 Planungsmarker und "2 Boss-Epic erforschen"-Symbole, die dazu führen, dass sich der Stadtbezirksmarker um 2 Positionen nach unten bewegt, was sofort 2 "Reckoner Basis entdecken"-Aktionen auslöst. **3**. Leider führt dies dazu, dass eine Reckoners-Basis entdeckt wird, sodass ein Reckoner einen einzelnen Würfel seiner Wahl ablegen muss. Tia wirft einen der Würfel ab, den sie in dieser Runde bereits verwendet hat, und gibt dann ihre verbleibenden 2 Forschungssymbole aus, um den Stadtbezirksmarker um 2 weitere Felder zu senken **4**, wodurch sie die Dawnslight-Hilfe erhält.

Abraham entscheidet sich, die Dawnslight-Karte mit 2 "Epic schwächen"-Aktionen zu nehmen **5**, da Tia nun keine Würfel mehr hat. Abraham benutzt seinen letzten Würfel, um sich in den Central Park zu bewegen **6** und benutzt die Dawnslight-Karte, um den dortigen Epic zu schwächen. Das erste Symbol entfernt den blauen Schild **7** und das verbleibende Symbol verwendet er, um Regalias rote Aktionsleiste um ein Feld zu senken **8**.



DAWSLIGHT

Dawnslight ist eine mysteriöse, wohlwollende Kraft, die nützliche, einmal benutzbare Vorteile bietet, wenn die Reckoner in den Stadtbezirken von Babilar forschen.



DAWSLIGHT-HILFE

Ziehen 2 Dawnslight-Karten vom Dawnslight-Stapel. Entscheidet als Team, welche Dawnslight-Karte ihr behalten wollt und legt die andere unter den Dawnslight-Stapel.

Wählt einen Reckoner, der sich gerade in dem Stadtbezirk befindet, in dem die Dawnslight-Hilfe empfangen wurde, und legt die Karte offen zu seinen Ausrüstungskarten, bis sie verwendet wird.

HINWEIS: Wenn sich kein Reckoner in diesem Stadtbezirk befindet, dann gebt die Karte dem Reckoner, der die "Regalia erforschen"-Aktion ausgelöst hat.

BENUTZEN EINER DAWNSLIGHT-KARTE

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während eines Schritts "Würfel verwenden & Belohnungen erhalten" kann ein Reckoner eine eigene Dawnslight-Karte in die Spielschachtel ablegen, um die gezeigten Aktionen durchzuführen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Dawnslight-Karten, die in einem Zug verwendet werden können.



Bei Verwendung: Führe die Aktionen aus, als stammten sie von einem Würfel. Die Karte kann alternativ zum Bewegen, zum Entfernen von Barrikaden usw. genutzt werden.



Bei Verwendung: Erhöhe die Bevölkerung um +3.

HINWEIS: Es ist möglich die Bevölkerung über ihren Startwert zu erhöhen.



Limelight ist vielleicht der mächtigste Allround-Epic, dem die Reckoner je gegenüberstanden. Limelight kann Kraftfelder beschwören, um sich selbst zu schützen, Feinde gefangen zu halten oder durch die Luft zu schweben. Er kann sogar scharfe Lichtlanzen formen, leblose Materie zu Staub zerfallen lassen und sich von jeder tödlichen Wunde heilen. Limelights Stärke und Vielseitigkeit haben ihm geholfen, das Kommando über die ehemalige Stadt Atlanta zu übernehmen, die jetzt als Ildithia bekannt ist.

Als Ildithias neuer Imperator verlangt Limelight Gehorsam. Er ist dafür bekannt, ganze Gebäude von Andersdenkenden zu zertrümmern und weniger bedeutende Epics in limettenfarbigen Kraftfeldern herumzuführen, bevor er sie öffentlich hinrichtet. Inmitten des Aufruhrs müssen sich die Ildithianer nicht nur in einer sich ständig verändernden Stadt zurechtfinden, die an sich schon gefährlich ist, sondern auch mit einer wachsenden Zahl von irritierten Epics zurechtkommen, die ihrem neuen Herrscher gefallen wollen. Während die Reckoner gegen Limelight vorgehen, müssen sie auch Ressourcen zum Schutz von Ildithia herbeischaffen. Indem sie die Menschen unterstützen, können die Reckoner wertvolle Informationen über Limelight gewinnen und ihn hoffentlich aufhalten, bevor er fast jeden in der Stadt tötet.

SPIELAUFBAU (LIMELIGHT)

Folgt dem normalen Spielaufbau des *“The Reckoners” Grundspiel* mit den folgenden Änderungen:

1. Platziert den Limelight Pappausschnitt, den Limelight-Anpassungseinsatz und den neuen Boss-Machteinsatz (mit der Limelight-Seite nach oben) in der Boss-Epic-Ablage (früher Steelheart-Ablage).

Zur Erinnerung: Boss-Epics beginnen mit zwei Epic-Aktionen links vom Epic-Aktionsleistenmarker.

2. Öffnet die Limelight-Broschüre auf der zur Spielerzahl und dem gewählten Schwierigkeitsgrad passenden Seite. Lasst die Broschüre geöffnet in Reichweite liegen, damit ihr während des Spiels gut darauf zugreifen könnt. Platziert die 4 Limelight-Machtwürfel auf der Broschüre.
3. Setzt Limelights Forschungsleiste auf den Startwert, den ihr auf der ausgewählten Seite in der Limelight-Broschüre findet. **HINWEIS:** Hier findet ihr später auch den Startwert für die Gesundheitsleiste.
4. Legt die neue Komponentenablage mit den Schilden, Epic-Aktionskopie-Markern und Reckoner-Schadensmarkern bereit.

VORBEREITUNGSPHASE (LIMELIGHT)

Die Vorbereitungsphase von Limelight funktioniert genauso wie die von Steelheart, mit Ausnahme der **roten** Aktionsleiste. Verwendet hier die Werte aus Zelle B-1 (siehe Limelight aktivieren unten).

WICHTIG: Die Bewegung von Limelight während der Vorbereitungsphase verwendet den Bewegungswürfel von Steelheart und nicht seine normalen Bewegungsregeln.

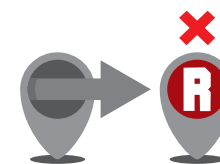
LIMELIGHT AKTIVIEREN

Nachdem alle anderen Epic-Karten aktiviert wurden, wird Limelight aktiviert.

1. Legt alle Reckoner-Schadensmarker, die in der Vorrunde benutzt wurden, zurück in die Komponentenablage.
2. Würfelt die 4 Limelight-Machtwürfel.
3. Findet für jede von Limelights Aktionsleisten den entsprechenden Eintrag in den Tabelle in der Limelight-Broschüre. Geht dabei von oben nach unten vor. Für jede Tabelle gibt die Position des Aktionsleistenmarkers die Spalte und der Wert des entsprechenden Würfels (Farbe) die Zeile der zu verwendenden Aktion an. Die Aktionen sind auf Seite 16 genauer beschrieben.

Zur Erinnerung: Limelights Aktionsleistenmarker werden durch die Aktivierung nicht bewegt. Dies passiert nur durch Aktionen anderer Epics.

4. Bewege Limelights Miniatur im Uhrzeigersinn bis zum nächsten Stadtbezirk, in dem sich kein Reckoner aufhält.







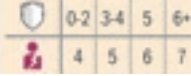
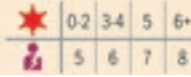
Beispiel: Mit Limelights Aktionsleistenmarkern auf den gezeigten Positionen würfeln die Spieler die abgebildeten Werte mit den Machtwürfeln.

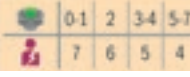
- 1 Zunächst wird Zelle B-4 (gelb) ausgeführt. Limelight greift die Bevölkerung an und macht Schaden auf Basis der Differenz der Ausrüstungskarten zwischen dem Reckoner mit den meisten und wenigsten Ausrüstungskarten. Da Exel mit 2 Karten die meisten Ausrüstungskarten und Sam keine hat, reduziert Limelight die Bevölkerung um -7.
- 2 Nun wird Zelle D-3 (schwarz) ausgeführt. Limelight stärkt die Epics in seinem und den benachbarten Stadtbezirken dreimal.
- 3 Als nächstes wird Zelle A-2 (rot) ausgeführt. Dies fügt den benachbarten Bezirken je 3 Schläger hinzu. Außerdem werden die Aktionsleistenmarker aller Epics (außer Limelight) um eine Position nach rechts geschoben.
- 4 Schließlich wird Zelle C-2 (blau) ausgeführt. Dies führt dazu, dass Limelights Stadtbezirk zwei Barrikaden und den beiden benachbarten Bezirken je ein Epic-Aktionskopie-Marker hinzugefügt wird.
- 5 Zum Abschluss bewegt sich Limelight in den im Uhrzeigersinn nächsten Stadtbezirk, in dem sich kein Reckoner aufhält.

LIMELIGHT-AKTIONEN

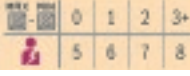
Während seiner Aktivierung wählt Limelight Zellen aus den Tabellen in der Limelight-Broschüre und führt die dort abgebildeten Aktionen aus. Einige der Zellen erhalten mehrere Aktionen, die für die einfachere Lesbarkeit mit "!" getrennt sind.


Ein "x" bedeutet, dass eine Epic-Aktion mehrfach ausgeführt wird und  bedeutet, dass eine Aktion in allen Stadtbezirken ausgeführt wird. Das folgende ist eine Liste der verschiedenen Limelight-Aktionen.


-  Bevölkerung fünfmal attackieren.
-  Bevölkerung auf Basis der Summe aller roten und blauen Schilde in der Stadt attackieren.
-  Bevölkerung auf Basis der Summe aller Schläger in der Stadt attackieren.

 Bevölkerung auf Basis der Summe aller Epics attackieren, die in der letzten Runde besiegt wurden.


Beispiel: Falls 3 Epics besiegt wurden, wird die Bevölkerung um -5 reduziert.


 Bevölkerung attackieren. Der Schaden ergibt sich aus der Tabelle auf Basis der Differenz der Zahl der Ausrüstungskarten zwischen den Spielern mit den meisten und wenigsten Ausrüstungskarten. (Siehe 1 im Beispiel oben).


 Stärke den Epic in Limelights Stadtbezirk.

 Stärke die Epics in allen Stadtbezirken, aber nicht Limelight.

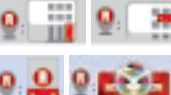
 Stärke Limelight.

 Füge allen Stadtbezirken einen Schläger und einen Schlägerschild hinzu.

 Füge jedem Stadtbezirk zwei Schläger pro dort vorhandenem Reckoner hinzu.

 Füge jedem Stadtbezirk, in dem sich mindestens ein Reckoner aufhält, Schläger in Höhe der Gesamtzahl der Ausrüstungskarten der Reckoner in diesem Bezirk hinzu (mindestens 1).

Beispiel: Limelight fügt Sharp Tower einen Schläger hinzu, weil Val, die sich dort aufhält, keine Ausrüstungskarten besitzt. Pullman Yards fügt er 5 Schläger hinzu, weil sich dort Mizzy mit 3 und Exel mit 2 Karten aufhalten.

 Die Symbole entsprechen den Regalia-Karteneffekten, siehe Seite 12.


ILDITHIA



Ildithia, oder das, was früher Atlanta genannt wurde, ist eine sich bewegende Stadt aus Salz, die sich derzeit irgendwo in Kansas befindet. Gebäude, Vegetation und sogar Straßeneinrichtungen sind alle in Salz verwandelt worden und ähneln Stein. Während sich die Stadt bewegt, bröckelt die "Rückseite" der Stadt ab, und zersetzt sich schließlich in kleine Salzkörner, die im Schlepptau der Stadt verschwinden. An der "Vorderseite" der Stadt wachsen neue Salzkristalle, die sich zu Gebäuden und Objekten formen und die zerbröckelten Teile der Stadt neu bilden.

Die ständige Bewegung von Ildithia schafft eine unbeständige und gefährliche Lebensweise für die Bewohner, die jede Woche umziehen müssen, wenn sich die Stadt recycelt. Die Einheimischen haben sich in Clans zusammengeschlossen, die die eigenen Leute schützen und ihnen im Austausch gegen Arbeit Unterkunft, Macht, Nahrung und Hilfe anbieten. Trotz ihrer Bekanntheit existieren die Clans vor allem aus Bequemlichkeit für die Epics, die sich nicht bemühen wollen, ihr eigenes Hab und Gut zu bewegen. Umzugstage sind gefährliche Zeiten für die Menschen in Ildithia und die Laune der Epics ist nach der kürzlichen Übernahme durch Limelight schlechter denn je. Während die Reckoner versuchen, Limelight zu besiegen, müssen sie Ressourcen abzweigen, um Ildithia und seine Bewohner zu schützen, oder es wird keine Stadt mehr geben, die zu retten ist.

SPIELAUFBAU (ILDITHIA)

1. Zieht zufällig einen Ildithia-Stadtbezirkseinsatz (mit  markiert). Zieht dann pro Spieler einen weiteren Ildithia-Stadtbezirkseinsatz. Platziert die Einsätze in den Stadtbezirksablagen aus dem Grundspiel. Ordnet die Ablagen in einem Kreis an. Legt ungenutzte Ablagen und Stadtbezirkseinsätze zurück in die Spielschachtel.
2. Setzt je einen Stadtbezirksmarker in jeden Stadtbezirk auf den der Spielerzahl entsprechenden Wert.
3. Platziert das **Ildithia-Bewegungsspielbrett**, den **Epic-Fähigkeitswürfel** und die neue Komponentenablage mit den **Schilden**, **Reckoner-Schadensmarkern** und **Epic-Aktionskopie-Markern** in Reichweite.



VORBEREITUNGSPHASE (ILDITHIA)

Bevor die Reckoner ihre Miniaturen platzieren, legt den Ildithia-Bewegungsmarker zwischen den Bezirk mit Limelights Miniatur und den im Uhrzeigersinn nächsten Stadtbezirk. Die Pfeile sollten auf den im Uhrzeigersinn nächsten Stadtbezirk zeigen, um die Bewegungsrichtung des Ildithia-Bewegungsmarkers anzuzeigen.

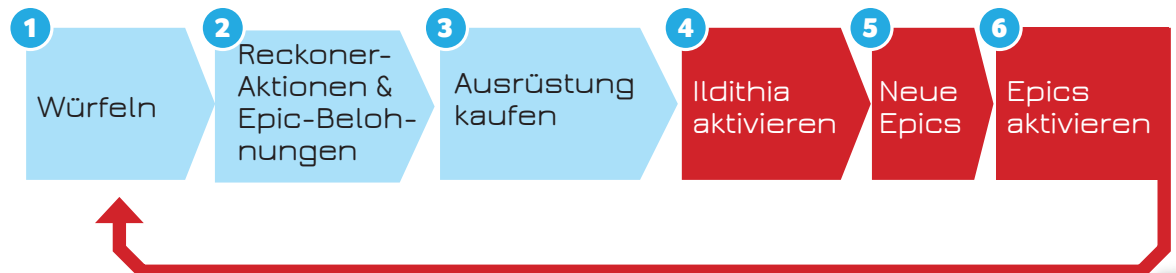
IN ILDITHIA SPIELEN



Wenn ihr in Ildithia spielt ist, die größte Änderung der zusätzlicher Schritt "Ildithia aktivieren" am Anfang der Epic-Phase vor dem "Neue Epics"-Schritt. Im Zusammenhang damit gibt es die neue Reckoner-Aktion "Ildithia beschützen", mit der die Reckoner die Zahl der Epic-Aktionen verringern können, die ausgelöst werden, wenn ein Stadtbezirk von Ildithia zerfällt.

RECKONER-PHASE

EPIC-PHASE



ILDITHIA AKTIVIEREN

Auf dem Ildithia-Bewegungsmarker findet ihr - in Abhängigkeit von der Spielerzahl - die Zahl der Schritte, die sich der Bewegungsmarker im Uhrzeigersinn bewegt. Gezählt werden dabei immer die Positionen zwischen zwei Stadtbezirken.

Jeder Stadtbezirk, der vom Ildithia-Bewegungsmarker passiert wird, löst alle Epic-Aktionen aus, die sich neben ODER unter dem Stadtbezirksmarker auf der Stadtbezirksleiste befinden.

Nachdem alle entsprechenden Epic-Aktionen ausgelöst wurden, setzt den oder die Stadtbezirksmarker wieder auf ihren jeweiligen Startplatz zurück, der durch die Anzahl der Spieler bestimmt wird.

ILDITHIA-STADTBEZIRKSLEISTE KLARSTELLUNGEN

- Stadtbezirke werden in der Reihenfolge abgearbeitet, in der sie vom Ildithia-Bewegungsmarker passiert werden. In jedem Bezirk werden die Epic-Aktionen auf der Stadtbezirksleiste von oben nach unten aktiviert.

WICHTIG: Wenn ein Epic in der vorangegangenen Reckoner-Phase besiegt wurde, bewirkt die Fähigkeit "Epic-Aktion kopieren" auf der Stadtbezirksleiste nichts, da der Schritt "Ildithia aktivieren" vor dem Schritt "Epic hinzufügen" erfolgt.

- Die unterste Position auf jeder Ildithia-Stadtbezirksleiste (2 mal Boss-Epic erforschen) ist **keine** Epic-Aktion und wird nur ausgelöst, wenn die Reckoner **Ildithia beschützen**.

ILDITHIA BESCHÜTZEN

Während der Reckoner-Phase können die Reckoner die Zahl der Epic-Aktionen verringern, die im Schritt "Ildithia aktivieren" abgearbeitet werden. Dazu führen sie "Ildithia beschützen"-Aktionen aus.

ILDITHIA BESCHÜTZEN



Während des Schrittes "Reckoner-Aktionen und Epic-Belohnungen" können die Reckoner **BELIEBIGE Symbole** ausgeben, um den Stadtbezirksmarker im Ildithia-Bezirk, in dem sie sich befinden, um ein Feld pro Symbol nach unten zu bewegen.

Wichtig: Erreicht der Stadtbezirksmarker das unterste Feld, so bekommen die Reckoner von der dankbaren Bevölkerung 2 "Boss Epic erforschen"-Aktionen.

HINWEIS: Wenn das unterste Feld der Stadtbezirksleiste erreicht wurde, haben weitere "Ildithia beschützen"-Aktionen in diesem Stadtbezirk keine Wirkung mehr.



Beispiel: In einem Spiel mit drei Spielern verwendet Sam von seinem Spezialwürfel eins der beiden "Planen"-Symbole, um einen Planungsmarker zu erhalten **1**. Mit dem zweiten Symbol beschützt er Ildithia **2**. Wird Ildithia nun in diesem Zustand aktiviert, wird die schwarze Aktionsleiste des Boss-Epics gestärkt und eine Barrikade im Inkom Territory platziert **3**. Da Lophole während der Reckoner-Phase nicht besiegt wurde, wird die schwarze Aktionsleiste des Boss-Epics ein weiteres Mal gestärkt **4**. Schließlich wird der Stadtbezirksmarker zurück in seine Ausgangsposition gesetzt **5**.


NEWCAGO-KARTEN

Die Newcago-Karten modifizieren das Grundspiel mit Stadtbezirkskräften und erhöhen so die Herausforderung und Variabilität des Spiels.

SPIELAUFBAU (NEWCAGO)

Folgt den normalen Aufbauregeln des Grundspiels. Sucht dann für jeden Stadtbezirk die passende Karte heraus und platziert sie auf dem Bezirk. Jede Karte hat zwei Seiten (A und B). Ihr könnt diese beliebig kombinieren. Nachdem die Karten platziert sind, bleiben sie für das ganze Spiel in ihren Bezirken. Nicht benötigte Karten kommen zurück in die Spielschachtel. Jede Newcago-Karte hat einen negativen und einen positiven Effekt (zusätzliche Epic-Aktionen und zusätzliche Möglichkeiten für die Reckoner).

SPIELABLAUF

Führt die Epic-Aktionen oben auf der Newcago-Karte **unmittelbar vor dem "Epic aktivieren"-Schritt** einmal aus. **Befindet sich der Boss-Epic im Stadtteil, führt die Aktionen ein zweites mal aus.**  **x2**

Während der Reckoner-Phase können die Reckoner den unten auf der Karte abgebildeten Vorteil für sich beanspruchen, **wenn sie sich im jeweiligen Stadtbezirk befinden.**

HINWEIS: Cody kann den Vorteil eines Bezirkes, in dem er sich nicht befindet, nicht mit seinem Scharfschützenmarker in Anspruch nehmen. Er kann aber den Vorteil des Bezirkes, in dem er sich befindet, in dem Bezirk nutzen, in dem seine Scharfschützenmarker liegt.

EPIC PHASE

4

Neue
Epics

5

Newcago-
Karten
aktivieren

6

Epics
aktivieren

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN NEWCAGO-KARTEN



Epic-Aktionen werden normal ausgeführt. Platziere Barrikaden, Schilde oder Schläger in dem Bezirk, in dem die Aktion ausgeführt wird.



Wende den abgebildeten Regalia-Karteneffekt (siehe Seite 12) auf den im Uhrzeigersinn nächsten Reckoner an. Befinden sich mehrere Reckoner in diesem Bezirk, entscheiden die Spieler, wer betroffen ist.

Dupliziert der Boss-Epic die Aktion, wählt er im Uhrzeigersinn den nächsten noch nicht betroffenen Reckoner aus.



Wird der Epic in diesem Stadtbezirk besiegt, kann **ein** Reckoner im Stadtbezirk sofort die abgebildeten Reckoner-Aktionen durchführen. Die Symbole müssen wie abgebildet benutzt werden und können nicht zum Bewegen, zum Aktivieren von Karten oder ähnlichem verwendet werden.



Wird die Schwachstelle eines Epics in diesem Stadtbezirk gefunden, kann **ein** Reckoner im Stadtbezirk die abgebildeten Reckoner-Aktionen durchführen. Die Symbole müssen wie abgebildet benutzt werden und können nicht zum Bewegen, zum Aktivieren von Karten oder Ähnlichem verwendet werden.



In jedem "Reckoner-Aktionen und Epic-Belohnungen"-Schritt kann einmalig ein Reckoner einen Würfel mit dem links abgebildeten Symbol verwenden, um die rechts abgebildeten Aktionen durchzuführen. Die Symbole müssen benutzt werden wie angezeigt und können nicht zum Aktivieren von Karten oder Ähnlichem verwendet werden.



Solange sich ein Reckoner in diesem Stadtbezirk aufhält, erhält er die Vorteile des Climbing Kits bzw. der Gottschalk (siehe Seite 6).

HINWEIS: Dies lässt sich nicht mit Codys Scharfschützenmarker kombinieren.

VARIANTEN

BOSSE TAUSCHEN

Steelheart wurde für Newcago, Regalia für Babilar und Limelight für Ildithia entworfen. Es ist dennoch möglich, jeden Boss mit jeder Stadt zu kombinieren.

Es wird jedoch empfohlen, zunächst mit den Standardkombinationen zu spielen, bis ihr mit den Regeln der Erweiterungen vertraut seid.

SPIELAUFBAU (BOSSE TAUSCHEN)

Wählt einen Boss-Epic. Verwendet die normalen Anpassungs- und Machteinsätze dieses Bosses.

Wählt eine Stadt (Newcago, Babilar oder Ildithia). **Verwendet für Forschung und Gesundheit die Startwerte des für diese Stadt vorgesehenen Bosses.**

Beispiel: Verwendet für eine 4-Spieler-Variante in der Schwierigkeit Extrem! mit Regalia in Ildithia 38 Forschung (aus der Limelight-Broschüre). Regalia wird nicht länger in den Stadtbezirken erforscht, aber ihre Fähigkeiten und die Regalia-Karten werden weiterhin verwendet.

Beispiel: Verwendet für eine 2-Spieler-Variante in der Schwierigkeit Extrem! mit Limelight in Babilar einen Startwert von 10 Forschung in jedem Stadtbezirk und einen Gesundheitswert von 25 für Limelight (den Babilar-Aufbauregeln entsprechend). Limelights Broschüre und Machtwürfel werden weiterhin verwendet.

ANGEPASSTER SCHWIERIGKEITSGRAD

Basierend auf Spielerfeedback wurden einfach zu benutzende Varianten zur Anpassung des Schwierigkeitsgrads entwickelt.



SPIELAUFBAU (ANGEPASSTER SCHWIERIGKEITSGRAD)

Erhöht für ein einfacheres Spiel das Startkapital der Reckoner um 1\$ pro Reckoner.

Legt für eine anspruchsvollere Erfahrung den **Marker zur Anpassung der Schwierigkeit** neben die gelbe Aktionsleiste des Boss-Epics. Wählt die Seite mit -1 Bevölkerung für einen erhöhten Schwierigkeitsgrad oder die Seite mit -2 Bevölkerung für die anspruchsvollste Erfahrung. In jeder Runde wird die Bevölkerung nun zusätzlich um den gewählten Wert reduziert.

KAMPAGNENMODUS

Dank unserer Kickstarter-Unterstützer haben wir eine neue Möglichkeit geschaffen, The Reckoners zu genießen. Weitere Informationen findet ihr auf dem Kampagnen-Blatt oder auf https://nauvoogames.com/the_reckoners_steelslayer.

CREDITS

GAME DESIGN & DEVELOPMENT

Brett Sobol & Seth Van Orden

GRAPHIC DESIGN

Ian O'Toole

GAME TRAYS

Noah Adelman (GameTrayz)

ILLUSTRATION

Miguel Coimbra

SCULPTING

Jin Vi

GERMAN TRANSLATION

Friedhelm König & Felina Haun

THANKS

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 Quittem, 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.

The Reckoners board game is based on the Reckoners novels by Brandon Sanderson, copyright © 2014, 2015, 2016 by Dragonsteel Entertainment, LLC, and used with the express permission of Dragonsteel Entertainment, LLC.



© 2021 by Nauvoo Games. All rights reserved.

For more great games visit [NAUVOOGAMES.COM](https://nauvoogames.com)

 [FACEBOOK.COM/NAUVOOGAMES](https://facebook.com/nauvoogames)

 [TWITTER.COM/NAUVOOGAMES](https://twitter.com/nauvoogames)

 CONTACT@NAUVOOGAMES.COM