



PEACE WITH WOLVES

Règles



INTRODUCTION

L'extension *Peace with Wolves* offre deux nouvelles manières de jouer à *Steamwatchers* : le module Diplomatie et le module Clan vassal.

Le module Diplomatie peut s'utiliser **à partir de 3 joueurs**. Des cartes Diplomatie enrichissent leurs mains. Elles constituent une monnaie d'échange précieuse, et permettent notamment de sceller des alliances.

Le module Clan vassal peut s'utiliser à **2 ou 3 joueurs**. Il propose à chaque joueur d'incarner un clan supplémentaire inféodé au clan qu'il contrôle. Attention, ce module est incompatible avec le module Diplomatie et avec les autres extensions et scénarios de *Steamwatchers*.

Enfin, *Peace with Wolves* contient 4 nouveaux scénarios et 6 nouvelles cartes Archonte.

EXTENSIONS

Nous vous recommandons de ne pas combiner les différentes extensions tant que vous ne maîtrisez pas chacune d'entre elles séparément.



CONTENU

● 7 cartes Clan vassal



● 6 cartes Archonte numérotées

● 3 cartes Double déploiement



● 21 jetons Traité

● 14 sous-socles Aide technologique



MODULE DIPLOMATIE

Les joueurs disposent maintenant de cartes Diplomatie, qu'ils placent dans leur main et pourront échanger entre eux pour en tirer parti. Ce module valorise les tractations et les négociations entre les joueurs: comptez 30 minutes supplémentaires pour une partie. Vous pouvez utiliser ce module à partir de trois joueurs.

■ Mise en place additionnelle



Chaque joueur ajoute à sa main les trois cartes Diplomatie de son clan. Il place également ses deux jetons Traité dans sa réserve de clan (trois pour une partie à 5 joueurs).

■ Règles de diplomatie

■ Échange de cartes Diplomatie

Avant d'activer son jeton Ordre, un joueur peut proposer à un autre joueur d'échanger une carte Diplomatie contre une autre carte Diplomatie. Il peut le faire autant de fois que souhaité. Il est possible d'échanger des cartes de n'importe quel clan. La nature des cartes échangées est une information publique.

Note : *il est également possible de faire des promesses sans engagement formel concernant d'autres moments du jeu (« si nous échangeons ces cartes, j'attaquerai le joueur qui te menace »).*

■ Sceller une alliance



Lorsqu'un échange de cartes Diplomatie a lieu, les joueurs concernés peuvent décider ensemble de signer un traité de non-agression. Chacun des deux joueurs donne alors l'un de ses jetons Traité au joueur avec qui il a échangé des cartes. Ces jetons sont placés sur le plateau de clan des deux joueurs concernés et matérialisent leur alliance.

Tant que ces jetons Traité restent sur les deux plateaux de clan, les deux joueurs sont considérés comme **alliés**.

Si vous n'avez plus de jeton Traité, vous ne pouvez plus conclure d'alliance mais vous pouvez toujours échanger librement des cartes Diplomatie avec les autres joueurs.

■ Rompre une alliance

Lorsqu'un joueur déplace ses unités dans une zone contrôlée par son allié, il rompt l'alliance. Voici les conséquences d'une telle trahison :

- il place deux de ses unités sur la plaquette Mort & Exil. Ces unités sont prises dans sa réserve de clan et/ou sur le plateau de jeu ;
- les 2 jetons Traité qui matérialisaient cette alliance sont remis dans la boîte.

■ Jouer une carte Diplomatie

Les joueurs peuvent jouer les cartes Diplomatie de leur main lors de la phase 3 - Activation des ordres. Le joueur actif ne peut jouer qu'une seule carte Diplomatie.

Il est impossible de jouer les cartes Diplomatie de son propre dan.

Note : *si un joueur active plusieurs jetons Ordre successivement grâce à un effet de jeu, il ne peut toujours jouer qu'une seule carte Diplomatie.*

Les cartes Aide logistique et Aide technologique doivent être jouées par le joueur actif juste avant l'activation d'un jeton Ordre.

La carte Aide militaire, quant à elle, ne peut être jouée que lors d'un combat par le joueur actif (l'attaquant) et/ou par le défenseur.



Aide logistique

Choisissez l'une des deux options suivantes :

- Gagnez 2 algofuels sains et 1 algofuel de contrebande.

OU

- Placez l'un de vos contrats des Carénieurs sur un emplacement de contrat libre.
- Retirez un jeton Action spéciale de votre plateau de clan.



Aide technologique

Désignez jusqu'à 2 soldats de base d'une zone placée sous votre contrôle. Placez la carte Aide technologique jouée devant vous. Placez également un sous-socle Aide technologique de la couleur correspondant au clan de la carte jouée sous chacun des soldats concernés. Ces soldats gagnent +1 en force et acquièrent la capacité spéciale du

soldat d'élite du clan de la carte jouée. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour ; remettez dans la boîte la carte et les sous-socles utilisés lors de l'entretien (*phase 5 - Grand blanc*).

Une Aide technologique ne peut pas cibler une zone où se trouvent des unités bénéficiant déjà d'une autre Aide technologique.



Aide militaire

Contrairement aux autres cartes Diplomatie, vous devez jouer cette carte et appliquer ses effets lors d'un combat. Après l'annonce des forces de combat initiales des deux belligérants, l'attaquant peut décider de jouer **une** carte Aide militaire. C'est ensuite au tour du défenseur de jouer **une** telle carte s'il le souhaite.

Choisissez l'une des deux options suivantes :

- Ajoutez 2 points à votre force additionnelle.

OU

- Le clan dont vous jouez la carte vous soutient sans dépenser de jeton Ordre. Ajoutez à votre force additionnelle la force armée d'une zone

adjacente au combat que ce joueur contrôle. Un joueur ne peut pas utiliser cette carte pour obliger son adversaire à soutenir un combat contre ses propres unités.

Note : *la capacité spéciale des soldats d'élite du Conglomérat du Rhône augmente la portée des soutiens dont vous pouvez bénéficier grâce à l'Aide militaire.*

Note : *les cartes Archonte DDOS (BASE003, BASE004) empêchent de soutenir un combat et interdisent donc d'utiliser le second effet de cette carte.*



MODULE CLAN VASSAL

Ce module s'utilise à 2 ou 3 joueurs et rallonge les parties d'environ 40 minutes.

■ Mise en place spécifique

■ Clan principal et déploiement

Déterminez un premier joueur au hasard. Celui-ci réunit les plateaux de clan et les 3 cartes Double déploiement de cette extension.

Il choisit :

- un plateau de clan : il s'agit du clan principal qu'il incarnera pendant la partie. Il place ensuite son jeton Ambassadeur sur l'un des emplacements libres de la piste Réserve des titres ;
- une carte Double déploiement : il déploie ses forces de départ dans l'une des deux zones de déploiements de sa carte.

Il transmet ensuite les plateaux de clan et les cartes Double déploiement restants au joueur assis à sa gauche, qui procède de la même façon, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi son clan principal, son titre et sa carte Double déploiement.

■ Clan vassal et déploiement



Le dernier joueur à avoir déployé son clan principal prend le paquet de cartes Clan vassal. Il en retire les clans déjà choisis et sélectionne, parmi les cartes restantes, la carte de son choix qui détermine qui devient son clan vassal.

Il déploie alors les forces de départ de son clan vassal dans la deuxième zone de déploiement de sa carte Double déploiement. Le joueur récupère la réserve du clan vassal indiquée sur la carte, et l'ajoute à la réserve de son clan principal. Le reste du matériel du clan vassal est remis dans la boîte.

Il place ensuite le jeton Ambassadeur de son clan vassal sur l'un des emplacements libres de la piste Réserve des titres.

Puis il transmet le paquet de cartes Clan vassal au joueur assis à sa droite, qui procède de la même façon, jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé son clan vassal et réservé son titre.

■ Règles des clans vassaux

Le module Clan vassal vous permet de diriger deux clans. Les clans vassaux fonctionnent comme les clans principaux, avec les modifications de règles suivantes.

■ Concepts généraux

Zones : les unités d'un clan principal et de son clan vassal ne peuvent pas occuper la même zone.

Unités vassales : lorsqu'une unité du clan vassal est détruite, elle est remise dans la boîte.

Unités d'élite vassales : elles n'ont pas de capacité spéciale mais conservent leur force de 2.

Structures: le clan vassal ne peut jamais construire de structure.

Balises: un clan vassal ne peut pas détruire les balises de son clan principal.

Soutien: le clan principal et son clan vassal peuvent se soutenir mutuellement.

Jeton Ordre: le clan principal et le clan vassal disposent de leurs propres jetons Ordre. Lors de la *phase 2 – Planification des ordres*, ils les posent dans les zones contrôlées respectives.

Actions spéciales du clan vassal: le clan vassal ne peut jamais effectuer d'action spéciale.

Contrats: un clan vassal ne dispose pas de contrats des Caréneurs, mais il considère les contrats de son clan principal comme les siens lorsqu'il effectue un déplacement maritime.

■ Plateau de jeu, plateau de clan et main

Le clan principal et son clan vassal partagent les mêmes pistes Ressources géothermiques et Incubation, leurs stocks d'algofuel, leur main de cartes et les capacités spéciales des titres.

Piste Ressources géothermiques: le clan vassal ne possède pas de marqueur Niveau de ressources géothermiques. Lors de la *phase 5 – Grand blanc*, lors du décompte des GÉO, ajoutez celles du clan vassal à celles du clan principal.

Piste Incubation: le clan vassal ne possède pas de piste Incubation et de marqueur Incubation. Quand il subit une augmentation du niveau d'incubation, déplacez le marqueur Incubation sur la piste de son clan principal. Attention, seules les unités du clan principal peuvent être placées sur la plaquette Mort & Exil.

Piste Ravitaillement: le clan vassal ne possède pas de piste Ravitaillement et de marqueur Ravitaillement. Ses unités n'ont pas besoin d'être ravitaillées à la fin du tour. Elles ne peuvent pas être retirées pour réguler le nombre d'unités du clan principal.

Stocks d'algofuel: le clan vassal permet d'améliorer les stocks d'algofuel du clan principal. Lorsque vous dépensez de l'algofuel de votre clan principal ou de votre clan vassal, vous pouvez le prendre librement sur votre plateau de clan et/ou sur votre carte clan vassal. Lorsque vous remplissez les

stocks d'algofuel lors de la *phase 5 – Grand blanc*, placez également les barils correspondants sur les emplacements spécifiques de votre carte Clan vassal.

Main: le clan principal et le clan vassal partagent la même main de cartes.

■ Conclave

Les effets associés aux titres du Conclave sont partagés par les deux clans d'un joueur, à l'exception des spécificités suivantes :

- **Archonte :** les effets instantanés (⬇) n'affectent que les clans principaux. Si un clan vassal acquiert le titre d'Archonte, il le transmet immédiatement à son Clan principal.
- **Primus :** si un clan vassal acquiert le titre de Primus, son clan principal pourra utiliser l'emplacement réservé pour y placer son propre jeton Ambassadeur (et réciproquement). Il permet également à son clan principal de recruter un soldat de base.

■ Déplacements

Marche forcée du clan principal: lors d'une Marche forcée, le clan principal peut traverser une zone contrôlée par son clan vassal.

■ Extermination

Si le clan vassal disparaît, le clan principal perd tous les bénéfices liés à son ancien vassal : retirez le jeton Ambassadeur de la piste Conclave et remettez la carte Vassal dans la boîte.

Si c'est le clan principal qui disparaît, le joueur qui l'incarne est éliminé. Il enlève du plateau de jeu tout le matériel lié à ses deux clans et le remet dans la boîte.



CARTES ARCHONTE

Si vous jouez avec l'extension *Peace with Wolves*, au moment de constituer la pioche des cartes Archonte, retirez aléatoirement 6 cartes Archonte du jeu de base avant d'y insérer les 6 cartes de l'extension. Puis mélangez la pioche.

Si vous souhaitez faire une partie de *Steamwatchers* sans l'extension *Peace with Wolves*, vous avez tout de même la possibilité d'ajouter les cartes Archonte de l'extension à celles du jeu de base, celles-ci étant parfaitement compatibles.



CRÉDITS

Conception : Marc Lagroy.

Direction de projet : Stéphane Gantiez.

Direction artistique : Stéphane Gantiez.

Développement : Jean-Baptiste Gaillet, Stéphane Gantiez, Marc Lagroy, Mathieu Rivero.

Illustrations : Fabien Delarue, Wadim Kashin, Stéphane Gantiez, Vladimir Motsar.

Sculpture des figurines : Olivier Thill.

Maquette : Stéphane Gantiez, Sandra Tessieres.

Rédaction : Mathieu Rivero, Andrew Seaward.

Traduction : Mathieu Rivero, Andrew Seaward.

Tests : Michel Abiad, Jean-Baptiste Gaillet, Louis-Marie Kerberenes, Séverine Krantz, Juliette Pompanon, Vincent-Thierry Savidan.

Relecture : David Rakoto, Anne Vétillard.

Responsable de la production : Erwann Le Torrivellec.

Communication : Helena Tzioti.

Éditeurs : Léonidas Vesperini, Benoît Vogt.



SCÉNARIOS

Deux scénarios de cette extension se jouent uniquement et seulement avec le module Clan Vassal (p. 9, 10).

Les scénarios du jeu de base sont compatibles avec le module Diplomatie, mais pas avec le module Clan Vassal.

Les scénarios de cette extension ne sont pas compatibles avec les règles des autres extensions.

4 TOURS

LE CONVOI — *Objectif (module Clan vassal)*

Les clans se préparent à un hiver particulièrement rude. Les capteurs des Menrâu et des Catabates prévoient des mois de blizzard continu. Les clans se terrent dans leurs abris et se rassemblent, oubliant les rancœurs et les conflits. Chacun réorganise ses provisions... et fait partir des caravanes de nourriture et de composants technologiques. Cependant, en Europa, dès qu'il y a

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 3.

Après avoir déployé son clan principal, chaque joueur place le jeton Zone cible de son clan principal dans une zone qu'il contrôle. La zone où est placé ce jeton représente le hangar du clan.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Fin de partie :** si au moins 2 unités d'un clan vassal contrôlent le hangar de leur clan principal, cette zone rapporte 3 GÉO supplémentaires au joueur concerné.



Dans un mystérieux élan de générosité, le Collectif a fait don d'appareils très intéressants, qui révèlent l'existence de sources d'énergie inconnues. Ils crépitent lorsqu'ils sont orientés dans la bonne direction. Cette nouvelle force invisible n'est issue ni de l'algofuel, ni de la géothermie. Elle est gardée par les moines du Sous-soleil, dont l'ordre est encore affaibli par le schisme ayant donné naissance aux Apôtres de la Haute-Lumière. Les clans, très intéressés par cette nouvelle façon d'animer véhicules, machines et ordinateurs, se mettent en route vers les principaux

MISE EN PLACE

Colonnes initiales: 3.

Avant l'apparition des colonnes initiales, retirez les cartes Colonne de vapeur de **Catalunya**, d'**Elsass** et de **Mistreana**, et placez un jeton Zone cible (face neutre) dans chacune de ces trois zones. Les zones où sont placés ces jetons représentent les sanctuaires du Sous-Soleil.

RÈGLES SPÉCIALES

Le nombre de points de victoire détermine le vainqueur de la partie, et non le niveau de GÉO (mis à jour durant toute la partie).

Pour comptabiliser les points de victoire accumulés, utilisez le jeton Zone cible de votre clan et déplacez-le au-dessus de la piste GÉO (en considérant la case 0-1 comme étant la case 1).



Au début de chaque phase Conclave, chaque joueur gagne 1 point de victoire pour chacun des sanctuaires du Sous-Soleil qu'il contrôle. En fin de partie, avant de déterminer le vainqueur, chaque sanctuaire du Sous-Soleil rapporte 2 points de victoire supplémentaires au joueur qui le contrôle.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de GÉO l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur concerné dont le clan principal est le premier sur la piste Réserve des titres l'emporte.



Après un grand blanc particulièrement long et rude, les clans se rassemblent. Les ambassadeurs se réunissent à votre demande dans la serre du Conclave. Tout le monde semble fatigué et abattu. Au milieu de cette végétation décadente, vous apprenez aux clans la mauvaise nouvelle : une grande quantité d'algofuel a été réquisitionnée par les Caréneurs. Le Conclave ne pourra pas fournir de réserves supplémentaires. Plus que jamais, les clans devront œuvrer la main dans la main. Tous les ambassadeurs acquiescent gravement.

Vous savez que cette trêve ne durera pas : la croisade de Gehrart ne souffre aucun délai, la folle quête de la Flotte libre non plus, et l'Alliance de l'Ouest veut sécuriser un territoire pour s'implanter... Pour autant, vous espérez que la paix, aussi courte et précaire que les redoux, permettra aux clans de mettre leurs ressources en commun pour construire un avenir meilleur... Mais vous avez

MISE EN PLACE

Colonnes initiales: 3.

Chaque joueur répartit 2 barils d'algofuel sain (pris dans la réserve générale) dans ses zones de déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES

- Un joueur peut dépenser à tout moment un baril d'algofuel présent dans une zone qu'il contrôle. Quand ce baril d'algofuel est utilisé, il est remis dans la réserve générale. Les barils non utilisés restent dans leur zone et ne sont affectés ni par les combats, ni par les déplacements, ni par l'entretien.
- Par ailleurs, si vous jouez avec le module Diplomatie, la seconde capacité spéciale du titre Primus est modifiée. Plutôt que de pouvoir recruter un soldat de base supplémentaire, le Primus peut choisir de rompre pacifiquement une alliance qu'il avait conclue avec un autre joueur. Les 2 jetons Traité concernés sont remis dans la boîte sans autre conséquence.
- **Fin de partie :** chaque baril d'algofuel présent dans une zone contrôlée par un joueur lui rapporte 1 GÉO supplémentaire.



Vous envoyez aux clans les derniers relevés des stations météorologiques du Conclave. Les nouvelles ne plairont à personne : une phase d'hiver très rude se profile... Mais les clans doivent cultiver leurs algues, se déplacer pour récupérer les ressources nécessaires à leur survie et, si possible, à leur expansion. Une semaine après votre premier message, d'autres observations vous contraignent à recontacter les clans : la géothermie et l'activité sismique d'Europa semblent en berne, et les colonnes de vapeur commencent à s'amenuiser. Vous espérez que ce changement n'est que temporaire, car si cette situation devait se prolonger, les clans pourraient bien disparaître de la

MISE EN PLACE

Colonnes initiales : 1 par joueur.

- Chaque joueur peut choisir une zone libre adjacente à l'une de ses trois zones de déploiement, et s'y déployer comme si elle faisait partie de son espace de déploiement.
- Chaque joueur déploie 2 soldats d'élite et une ferme supplémentaires. Il retire cependant un étage à sa colonne de départ.

RÈGLES SPÉCIALES

Suite à un combat, les pertes sont assignées en priorité aux soldats d'élite. Les colonnes apparaissent toujours avec un étage de moins qu'indiqué par la carte, avec un minimum d'un étage.