

UNDER OUR SUN

EXPLORER | CRAFTER | SURVIVRE

RÈGLES DU JEU

MAXIMILIAN LICHTNER
avec
DAVID POLUDA

v.1.0



INTRODUCTION

UNDER OUR SUN EXPLORER | CRAFTER | SURVIVRE

Under our Sun est un jeu de plateau d'exploration semi-coopératif se déroulant dans un monde post-apocalyptique. Lorsqu'un astéroïde géant percute le Soleil, la vie sur Terre est soudain mise en danger.

La technologie moderne n'est plus disponible, et l'ensemble de l'hémisphère nord devient un enfer de désolation suite aux nombreuses tempêtes solaires. Les règles de la société sont remplacées par un chaos totale, et chaque jour devient une lutte pour la survie.

Dès le début du jeu, vous deviendrez un membre à part entière de l'une des rares communautés honorables et socialement responsables qui subsistent. Les joueurs ont le choix entre quatre (six avec les extensions) personnages uniques, chacun ayant ses propres forces et faiblesses, et se rendront dans les terres désolées pour assurer la survie du groupe et accomplir des tâches cruciales.

Under our Sun est un jeu au tour par tour où chaque tour représente une journée divisée en différentes phases (matin, soir, nuit). Explorez la zone, tuile par tuile, pour déclencher des événements disséminés sur la carte. Trouvez de précieux butins et cherchez des ressources pour fabriquer des objets améliorant votre personnage et votre abri. Engagez-vous dans des combats contre des humains, des animaux ou quelque chose de totalement inconnu. Adaptez-vous aux conditions météorologiques capricieuses transformant parfois les tâches les plus élémentaires en épreuves mortelles.

Afin de survivre sur cette terre hostile, les joueurs doivent s'entraider, gérer leurs ressources, préserver leur santé et trouver de l'eau.

Plongez dans le monde palpitant et complexe de *Under our Sun* et devenez l'un des derniers survivants de la Terre !



SOMMAIRE

INTRODUCTION	1	Objets/Équipements	6	CONDITIONS	12
MATÉRIEL	2	MISE EN PLACE	7	RESSOURCES ET TROC	12
TUILES DE TERRAIN	3	MODE DE JEU/CARTES D'ÉQUIPES	8	MUNITIONS	12
PERSONNAGES/PLATEAUX DE PERSONNAGES	4	JEU SOLO	8	ENNEMIS	13
DECKS	5	ACTIONS	9	Premier tour de combat	13
Ennemis	5	TESTS DE COMPÉTENCES	10	COMBAT	14
Nuit	5	FURTIVITÉ	11	ACTIONS DE COMBAT	15
Soleil	6	KARMA/DÉ DE KARMA	11	EXEMPLES DE COMBATS	16
Butin	6	CAMP	11	MARCHANDS	17
Événements	6	Feu de camp/Cuisiner	11	DÉROULEMENT DU JEU	18

MATÉRIEL



4 Plateaux de personnages
(voir page 4)



6 Standees personnages
25 Standees ennemis
15 Socles plastique



34 Tuiles de terrain
(voir page 3)



9 D8
(voir pages 10, 14, 15)

12 D6 de Karma
(voir page 11)



35 Marqueurs



10 Marqueurs
(voir page 7)

20 Marqueurs universels (MUv)
(voir pages 4, 13, 18)



95 Ressources
(voir page 12)



36 Eaux
(voir page 4)



45 PV/Rations
(voir page 4)



Piste de journée
(voir pages 7, 18)



Marqueur premier joueur
(voir page 7)



13 Cartes d'équipe
(voir page 8)



32 Cartes mission et autres
(voir pages 7, 17)



35 Cartes objets
(voir page 6)



19 Cartes équipement
(voir page 6)



10 Cartes soleil
(voir page 6)



25 Cartes ennemi
(voir page 5)



22 Cartes nuit
(voir page 5)



35 Cartes événement
(voir page 6)



48 Cartes butin
(voir page 6)

TUILES DE TERRAIN

Les tuiles offrent un large éventail d'options d'interaction, représentées par divers symboles. Trois tuiles différentes sont présentées ici à titre d'exemple.

Zone d'événement

Indique si la tuile a une particularité, tel qu'un événement ou un coffre.

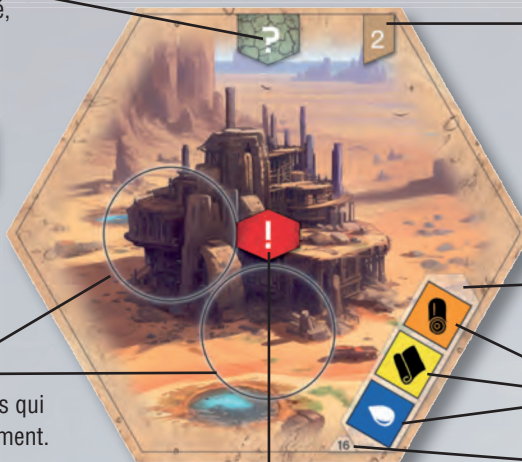


Événement
(voir page 6)



Coffre
(voir page 10)

TUILE NORMALE



Valeur de mouvement

Indique le nombre de points d'action (PA) nécessaires pour entrer sur la tuile.

Zone de ressources

Indique les ressources disponibles de la tuile.

Dans cet exemple :
1 eau / 1 tissu / 1 bois

Numéro de tuile

Saturation

Indique le nombre de personnages qui peuvent être sur la tuile simultanément.

Symbole ennemi

Indique qu'un adversaire peut apparaître sur cette tuile (voir page 13).

Tuile objectif



TUILE NEW HAVEN



Comptoir d'échange

Indique la présence du comptoir d'échange.

Nom de la tuile

Certaines tuiles peuvent avoir un nom et une description.

Symbole de camp

Indique que cette tuile peut être utilisée comme un camp.

Pas de saturation

Un nombre indéfini de personnes peuvent être présents sur la tuile simultanément.

La colonie New Haven

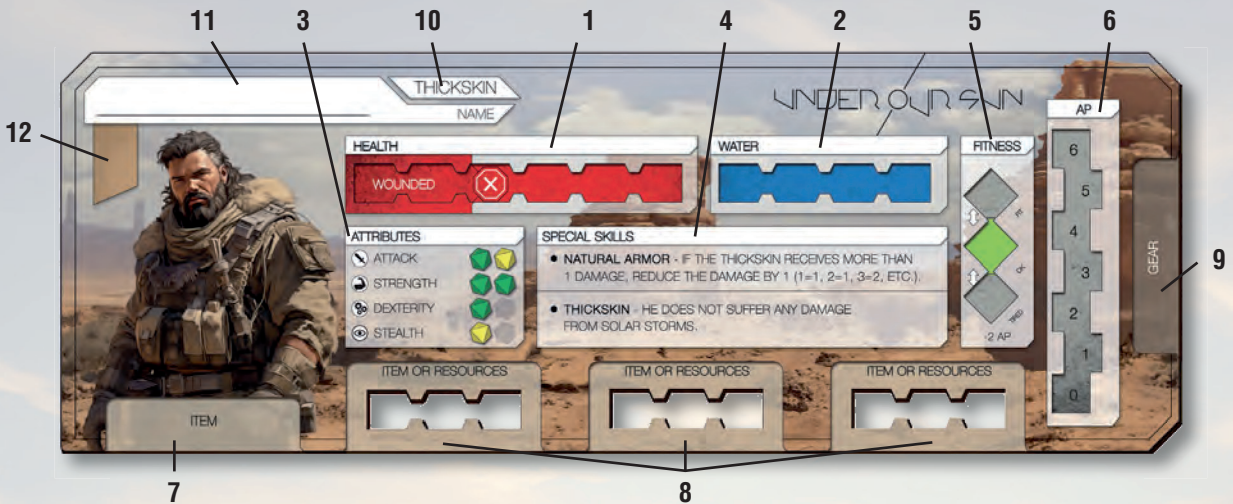
La tuile New Haven est le point de départ de la plupart des missions des personnages.

En tant que lieu de résidence, il constitue une partie importante de la carte et présente des caractéristiques particulières :

- New Haven abrite Lawrence, un marchand.
- Pas de pioche de cartes Nuit à New Haven.

PERSONNAGE/PLATEAU DE PERSONNAGE

Lors de la mise en place, les joueurs choisissent l'un des 4 (6) personnages disponibles. Chaque personnage possède des compétences uniques qui lui confèrent un rôle particulier au sein du groupe et qui sont indiquées sur son tableau de personnage.



Santé (1)

Indique les points de vie (PV) du personnage. Si un personnage subit des dégâts, le nombre correspondant de points de vie (cubes rouges) est retiré de son tableau de personnage et remis dans la réserve générale.

Si la santé d'un personnage tombe à **1 ou 2 PV**, il est **blessé** et un "marqueur de blessure" est placé sur son plateau de personnage (voir page 12). Si la santé d'un personnage tombe à **0 PV**, il est **meurt**.

Les autres joueurs peuvent réanimer le personnage dans un délai d'un jour après sa mort (3 phases) à l'aide d'un AED (carte Loot AED), faute de quoi le personnage est éliminé de la partie. Par exemple : si un personnage meurt au cours de la phase Après-midi du jour 1, il peut être réanimé jusqu'à la phase Matin du jour 2 inclus.

Eau (2)

L'eau est la ressource la plus importante dans le monde de *Under our Sun*. Elle est utilisée comme moyen de paiement. Chaque ressource a une certaine valeur en eau. Dans le jeu, les personnages doivent s'hydrater suffisamment sous peine de perdre 1 PV.

Attributs (3)

Les attributs représentent les forces et les faiblesses du personnage.

Ils sont utilisés pour toutes les actions pour lesquelles un test de compétence est requis (voir "Test de compétence" à la page 10).

Compétence spéciale (4)

Si un personnage utilise une compétence spéciale qui ne peut être utilisée que de façon limitée, il place un marqueur universel ● sur son tableau de personnage pour indiquer que la compétence est épuisée. Le marqueur est retiré au moment spécifié dans le texte sur le tableau de personnage. Après ce délai, il peut être utilisé à nouveau.

Piste - Fitness (5)

Les joueurs peuvent augmenter la condition physique de leurs personnages en utilisant l'action Dormir (voir Actions). Si la condition physique d'un personnage tombe à "FATIGUÉ", il a 2 points d'action (PA) en moins pour chaque phase de jour jusqu'à ce qu'il ait ramené son marqueur de condition physique à "OK" ou "En forme".

Piste - Point d'action (PA) (6)

Ce marqueur indique les points d'action (PA) disponibles du personnage. Lorsqu'un personnage effectue une action, il descend le marqueur du nombre de PA correspondant.

Si le marqueur est sur la case "0", le personnage n'a plus de PA disponibles. Sa phase de jour se termine et c'est au tour du joueur suivant.

Zone d'objet (Item) (7)

Dans cette zone, il est possible de crafter un objet que le personnage peut utiliser dans le jeu.

Ressources ou zone d'objet (Item) (8)

Jusqu'à 3 ressources ou 1 objet peuvent être stockés dans cette zone. Le personnage peut les utiliser dans le jeu.

Zone d'équipement (Gear) (9)

Dans cette zone, il est possible de fabriquer 1 équipement que le personnage peut ensuite utiliser dans le jeu.

Archétype / Classe (10)

Il décrit l'archétype ou la classe du personnage.

Nom (11)

Ce champ vous offre la possibilité de nommer les personnages.

Couleur du joueur (12)

Chaque personnage a une couleur spécifique qui est attribuée à l'ensemble de son matériel de jeu.

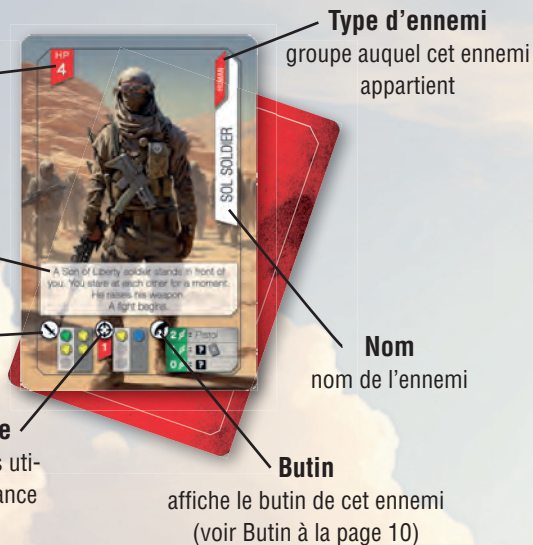
CARTES

Les cartes sont un élément important de *Under our Sun*. Elles sont divisées en trois tailles et neuf paquets différents. Pendant la partie, les decks ne peuvent être consultés qu'à la demande spécifique (d'une carte ou d'une règle). Les decks Objet et Équipement font exception à cette règle. Les cartes portant le symbole de "l'oeil" peuvent être consultées à tout moment. Les cartes distribuées sont placées face visible sous le deck correspondant. Si vous atteignez à nouveau ces cartes, la pioche est vide et toutes les cartes sont mélangées pour former une nouvelle pioche.



DECK ENNEMI

Dès qu'un ennemi entre en jeu, une carte Ennemi est piochée du paquet et son standee est placé sur la tuile.



PV

indique le nombre de points de vie de l'ennemi

Information

décrit l'ennemi et les conséquences de son arrivée

Valeur de mêlée

indique le nombre et le type de dés utilisés par l'ennemi au corps-à-corps (clair : jour / foncé : nuit)

Valeur de combat à distance

indique le nombre et le type de dés utilisés par l'ennemi en combat à distance (clair : jour / foncé : nuit)

Type d'ennemi

groupe auquel cet ennemi appartient

Nom

nom de l'ennemi

Butin


affiche le butin de cet ennemi (voir Butin à la page 10)

DECK NUIT

Dans *Under our Sun*, la nuit est plus dangereuse que la journée. Les personnages devraient idéalement s'abriter dans un camp chaque nuit pour dormir (mais cela est souvent mis à mal par des circonstances diverses).

- Au début de chaque tour, les personnages doivent piocher une carte Nuit
- Sur les tuiles avec un **camp**, une seule carte de nuit est piochée par le premier joueur du tour. Sauf indication contraire sur la carte, l'effet s'applique toujours au joueur qui l'a piochée. Les joueurs peuvent aussi décider à la majorité qui doit être affecté par l'effet de la carte Nuit.
- De plus, une carte Nuit doit être piochée pour chaque nouvelle tuile introduite pendant la nuit.

Exception : si un autre personnage se trouve déjà sur la tuile et a pioché une carte Nuit pour cette tuile.

- Les camps disposant d'un feu de camp peuvent ignorer les effets de cartes avec **Animal**.
- Une infiltration réussie (+ 1 ) permet d'éviter de piocher une carte Nuit.
- New Haven ne pioche pas de carte Nuit.



DECK SOLEIL

Au début de chaque phase de la journée (sauf la nuit), le joueur qui commence mélange le deck Soleil et pioche une carte. Cette carte indique le temps qu'il fera pendant la phase de journée concernée et décrit ses effets éventuels sur le jeu.



DECK ÉVÈNEMENT

Si une tuile avec un symbole événement est découverte, un marqueur d'événement est placé dessus.



Si un personnage pioche sur cette tuile, une carte événement est piochée et résolue. S'il y a un ennemi sur la tuile, le combat est d'abord résolu (sauf si le personnage est entré sur la tuile en mode furtif, dans ce cas l'événement est d'abord résolu). Ce n'est que lorsqu'il n'y a plus d'ennemi actif sur la tuile que l'événement est résolu et que le marqueur d'événement est retiré du symbole (les événements sont uniques).

Les événements peuvent être bons ou mauvais.

DECK OBJET ET ÉQUIPEMENT

Ces cartes comprennent tous les objets qu'un personnage peut trouver et utiliser lors de ses aventures. Si un personnage reçoit ou fabrique un objet/équipement, le joueur choisit la carte correspondante de la pioche et la place sur l'emplacement prévu de son tableau de personnage. À partir de ce moment, l'objet peut être utilisé comme expliqué dans sa description.



Ressources
Précise les ressources nécessaires pour fabriquer cet objet

Nom et type
Précise le nom et le type de l'objet

Effet / Avantage
Précise les propriétés de l'objet et comment en bénéficier

Prix
Valeur de l'objet en eau

Particularité de l'objet

- Arme de mêlée**
L'objet peut être utilisé en combat de mêlée
- Arme à distance**
L'objet peut être utilisé en combat à distance
- Électrique**
Cet objet est électrique et ne peut pas être utilisé lors d'une **tempête solaire**.

Objet de départ
Ce symbole indique qu'il s'agit d'un objet attribué aux personnages commençant une partie.

Usages et munitions
Indique que l'utilisation de cet objet est **limitée**. Quand il est reçu, déposer sur sa carte le nombre spécifié de marqueurs universels . Chaque fois qu'elle est utilisée, un marqueur universel est défaussé. Lorsque tous ces MUV sont défaussés, la carte est également défaussée.

Exception : les Armes (car les munitions peuvent être fabriquées).



DECK BUTIN

Ce paquet contient toutes les cartes qui peuvent être trouvées comme butin. Dès qu'un personnage doit piocher une carte Butin, il la pioche de ce paquet. C'est celui-ci qui contient les objets les plus puissants du jeu. Les objets avec le nom du personnage ne peuvent être utilisés que par lui.

MISE EN PLACE

1. Choisir sa mission

Sélectionnez ensemble une des missions et suivez les instructions de la première carte de cette mission. Chaque mission consiste en un nombre défini de cartes séquentielles. Un niveau de difficulté est indiqué sur les cartes allant de Facile (!), à Moyen (!!) puis Difficile (!!!).



2. Définir le premier joueur

Chaque joueur lance 3 dés. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de succès devient le premier joueur et prend le marqueur correspondant. En cas d'égalité, les dés sont relancés jusqu'à ce que l'on puisse définir le premier joueur.



3. Choisir son mode de jeu

Le groupe décide si la partie sera **coopérative** ou **semi-coopérative** (voir la section Cartes d'équipe page 8).



4. Sélectionner un personnage

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent leur personnage pour cette mission. Tous les joueurs remplissent leur jauge de santé avec des **points de vie (PV)** et la réserve d'**eau**.



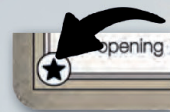
Placez un cube en bois gris sur l'espace **BON (FIT)** de la piste de suivi de la condition physique et un autre cube sur l'emplacement **6** de la piste de suivi des points d'action.



Chaque joueur prend **3 dés de karma** et les place à côté de son tableau de personnage.

5. Points d'équipement / Sélection des objets de départ

Avant la mission, chaque personnage a la possibilité d'acquérir des objets de départ à New Haven. Ces objets aident les personnages au cours de leur mission et sont sélectionnés à l'aide des points d'équipement. Le nombre de points disponibles dépend du nombre de joueurs (1 point par joueur) avec un minimum de 4 points. Ces points sont partagés équitablement entre tous les joueurs. Les points excédentaires reviennent au premier joueur.



Par exemple : 3 joueurs = minimum de 4 points, et donc le premier joueur a 2 points et tous les autres 1 point. Le groupe peut mettre en commun ses points pour acheter des articles plus chers.

Pour déterminer les objets de départ disponibles, choisissez six cartes objets de départ au hasard parmi les cartes objets/équipements (marquées d'une étoile en bas à gauche). Le coût de l'achat correspond au nombre d'étoiles sur la carte.

6. Préparer le matériel

- Mélangez séparément les decks **Ennemi, Événement, Nuit, Soleil** et **Butin** et placez-les face cachée dans des decks individuels.
- Préparez la piste de journée en plaçant un cube gris en bois dans les cases Jour 1 et Matin.
- Préparez le sac avec les ressources aléatoires (voir page 12).
- Placez la tuile New Haven au centre de la zone de jeu et disposez les ressources.
- Préparer le comptoir d'échange (voir marchand page 17).
- Organiser le reste du matériel de jeu pour une utilisation ultérieure.



7. Déroulement de la partie

Lisez à haute voix la section Briefing de la mission choisie et suivez les instructions de mise en place.

Au début de la partie, passez la phase de préparation et le joueur commence directement à jouer ses actions durant la phase Matin.

Si un joueur a épuisé tous ses points d'action ou si le personnage est en attente, c'est au tour du joueur suivant le sens des aiguilles d'une montre.

MODE DE JEU / CARTES D'ÉQUIPE

Lors de la mise en place du jeu, les joueurs décident s'ils veulent jouer la mission sélectionnée en mode coopératif ou semi-coopératif (Recommandations sur la première carte de la mission concernée). En mode semi-coopératif, un Fils de la Liberté (FdL) peut avoir infiltré les Survivants de New Haven. Les FdL sont des ennemis qui poursuivent leurs propres objectifs et peuvent tenter d'empêcher les Survivants d'atteindre leur objectif de groupe.

JEU COOPÉRATIF

Tous les joueurs tentent d'atteindre ensemble l'objectif de la mission sélectionnée.

JEU SEMI-COOPÉRATIF (recommandé pour 3 joueurs ou plus)

En mode semi-coopératif, chaque joueur tire une carte d'équipe face caché qui définit le rôle de son personnage pour la partie. Cette carte peut donner à un joueur le rôle de « Survivant » ou de « Fils de la Liberté ». La mise en place de ce mode nécessite que l'une des trois cartes « Fils de la Liberté » soit tirée au hasard face cachée et ensuite mélangée dans un paquet contenant un nombre précis de cartes d'équipe Survivant. (Paquet de cartes d'équipe Survivant = nombre de joueurs + 4). Chaque joueur pioche alors une carte d'équipe du paquet face cachée, la lit attentivement, puis la place face cachée sous son tableau de personnage. Tous les joueurs gardent leurs cartes secrètes jusqu'à la « révélation » du Fils de la Liberté ou jusqu'à la fin de la partie.



Survivant

En tant que membres de New Haven, les Survivants souhaitent uniquement la pérennité et le développement de leur communauté.

- **Objectif** : Atteindre le but de la mission sélectionnée.
- **Objectif alternatif** : Éliminer le personnage des Fils de la Liberté.

Fils de la Liberté (FdL)

Les FdL cherchent toujours à étendre leur territoire et à accroître leur pouvoir. Ils tentent de dominer les autres groupes par le sabotage et la violence.

- **Objectif** : Décrit sur la carte de l'équipe FdL

- **Capacité spéciale 1** :

Peut faire apparaître un FdL sur une tuile adjacente une fois par jour sans utiliser de points d'action (piochez dans le deck Ennemi jusqu'au premier FdL).

- **Capacité spéciale 2** :

Pendant son tour, le personnage de FdL peut dépense 2 points d'action (PA) pour déplacer d'une tuile un FdL se trouvant sur sa tuile ou un tuile adjacente.

Le personnage des FdL est souvent révélé par l'utilisation d'une capacité spéciale.

Si le joueur FdL rencontre un autre FdL au cours de la partie, avant sa révélation, il peut choisir de rester anonyme et d'être attaqué par l'ennemi (afin de ne pas se trahir ou de se révéler).

Si un joueur se révèle être un FdL, il ne sera jamais attaqué par les FdL pendant tout le reste de la partie.

JEU SOLO

Under our Sun peut également être joué seul. Pour ce faire, le joueur choisit deux personnages lors de la mise en place. Il les contrôlera tout au long de la partie. La principale différence avec une partie à plusieurs est que le joueur peut choisir le personnage qui sera le premier à effectuer ses actions lors de chaque phase de la journée.

Quatre points d'équipement sont accordés pour l'acquisition d'objets de départs.

ACTIONS

Chaque action que les personnages effectuent coûte un certain nombre de points d'action (PA). Il existe trois types d'actions : les actions de mouvements, d'interaction et de combat.

ACTIONS DE MOUVEMENT

Se déplacer 1-4 PA (coût de déplacement précisé sur la tuile pour y entrer)
Le personnage peut aussi se déplacer vers une tuile adjacente qui n'a pas été exploré.




Foncer 2 PA

Le personnage peut se déplacer sur une tuile adjacente non explorée. Cela permet d'économiser des PA mais risque d'activer des ennemis et de déclencher un combat (voir la section Combat, page 13).

Furtivité 2-5 PA (valeur de mouvement de la tuile +1 test de)

Si le test de **furtivité** est réussi, le personnage peut se déplacer (coût du terrain) sur une tuile adjacente sans activer d'ennemi et sans être attaqué par des ennemis actifs, il est alors en **mode furtif**. Pour chaque action supplémentaire sur la tuile, un nouveau test de furtivité doit être effectué (voir Furtivité page 11).

Si le test échoue, le personnage doit tout de même se déplacer sur la tuile et dépenser le nombre de PA correspondant, tout en activant les ennemis présents sur la tuile.


Important : un personnage furtif pendant la nuit, doit également lancé un  lors du test.

INTERACTIONS

Explorer 1 PA

Le joueur peut révéler une tuile adjacente. Pour ce faire, il annonce la zone adjacente à explorer, pioche une tuile et la place sur le plateau. Toutes les ressources indiquées sur la tuile y sont disposés.

Reconnaissance 1 PA

Si un personnage a réussi à se déplacer furtivement sur une tuile avec un symbole ennemi , il peut effectuer une reconnaissance.


Pour ce faire, il révèle un ennemi en piochant la première carte du deck Ennemi et place le standee correspondant sur la tuile. Le personnage reste en mode furtif.

Collecter 1 PA

Le personnage peut collecter 1 objet ou jusqu'à 2 ressources de sa tuile de terrain et les placer sur des emplacements de ressources d'objets libres sur son plateau de personnage.

Important : l'eau ne compte pas comme une ressource standard (voir ci-dessous).

Se réapprovisionner en eau 1 PA

Sur une tuile avec un , le personnage peut remplir l'intégralité de sa réserve d'eau (bouteilles incluses) contre 1 PA. Pour ce faire, il prend simplement le cube d'eau de la tuile (en complétant avec des cubes de la réserve).

Crafter 1 PA

Si le personnage dispose des ressources nécessaires à la fabrication d'un objet ou d'un équipement, il peut fabriquer l'équipement désiré pour 1 PA. Après avoir remis les ressources correspondantes dans la réserve générale, il peut prendre la carte objet/équipement en question dans la pioche Objet/Équipement et la placer dans un emplacement libre de leur plateau de personnage.







Utiliser un objet ou un équipement 0-1 PA

Les objets peuvent être utilisés à tout moment lors d'un tour de jeu. Sauf indication contraire sur la carte objet, l'utilisation d'un équipement ne coûte aucun PA. Certains objets ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, d'autres sont permanents. Certains objets peuvent être utilisés plusieurs fois, ce qui est indiqué par les marqueurs sur la carte objet (comme pour les munitions). De plus, certains objets doivent être retournés après utilisation. Pendant la phase de préparation, ils sont retournés et de nouveau disponible.

Faire du commerce / échanger 1 PA


En dépensant 1 PA, les personnages peuvent échanger un nombre d'objets et/ou de ressources avec un personnage ou un marchand sur leur tuile. S'il y a plusieurs personnages sur sa tuile, le joueur peut à son tour commercer avec chacun d'entre eux, mais doit dépenser 1 PA pour chacun.

Piller 1 PA


Les personnages peuvent piller  les dépouilles des ennemis vaincus en espérant trouver des objets, des équipements ou des ressources. Pour ce faire, le joueur lance un . Le nombre de  définit le butin trouvé par le personnage (voir  en bas à droite de la carte ennemi).

Les ennemis vaincus sont retirés après le pillage ou pendant la phase de préparation.

Manger 1 PA / 1 PV

Un personnage peut investir 1 PA pour déplacer 1  de ses ressources vers sa jauge de santé.

Récupérer l'eau de pluie 1 PA (possible seulement pendant une Tempête)



Durant une Tempête (effet d'une carte Soleil), le personnage peut placer 1  de la réserve sur un emplacement libre de son compteur d'eau contre 1 PA. La répétition de cette action n'est limitée que par les PA du personnage.

Dormir 3-5 PA

Un personnage peut dormir pour 4 PA (3 PA durant une Tempête) et ainsi augmenter son compteur de forme physique de 1. Il n'est pas possible de dormir s'il y a un standee ennemi sur la tuile.

Exception : lorsque le personnage est en mode furtif.

Ouvrir un coffre 1 PA

Sur certaines tuiles et cartes événement, les personnages peuvent trouver des coffres qu'ils peuvent ouvrir grâce à un test de compétence. Le type de test (compétence  ou ) est indiqué par un symbole sur le coffre. Si le test est un succès, le joueur peut piocher 2 cartes de butin et en garder 1. La carte non prise est remélangée dans le deck Butin.






Se débarrasser 0 PA


Le personnage peut défausser un nombre indéfini de ressources, d'objets et/ou d'équipements sur sa tuile.

Attention ! Si de l'eau est jetée, elle est enlevée immédiatement.

Attention ! Les autres ressources, objets et/ou équipements jetés sont retirés lors de la phase de préparation.





















TESTS DE COMPÉTENCES

Durant de la partie, les joueurs font des tests de compétence relatifs à la Force , la Dextérité  et la Furtivité . Pour ce faire, le joueur lance les dés indiqués sur son tableau de personnage sous la compétence en question.



Un test est considéré comme réussi avec 1 .

Les joueurs blessés doivent également lancer un  pour les tests de compétence (1  annule alors 1 ).

Les 4 couleurs de dés se différencient par leur probabilité de réussite.

	D8 Vert	double succès   / succès  / succès  / succès  / succès 	= 62,5%
	D8 Jaune	succès  / succès  / succès  / succès 	= 50%
	D8 Bleu	succès  / succès  / succès 	= 37,5%
	D8 Rouge	échec  / échec  / échec 	= 37,5%


FURTIVITÉ

Normalement, le fait de se déplacer sur une tuile comportant un ennemi ou un symbole ennemi  déclenche un combat (voir Activation de l'ennemi page 13). Afin d'éviter ce combat, les personnages peuvent se déplacer furtivement sur les tuiles adjacentes sans se faire repérer en réussissant un test de furtivité . Dans ce cas, ils sont en **mode furtif**, ce qui ne se produit que sur la tuile cible. Si le personnage s'éloigne d'une tuile comprenant un ennemi, il reçoit quand même une attaque. Pour maintenir le mode furtif, un nouveau **test de furtivité** doit être effectué pour **chaque action** sur la tuile. En cas d'échec, le personnage est détecté, et si un ennemi a été activé en conséquence, un premier round de combat commence (voir Combat à la page 14).

KARMA/DÉ DE KARMA

Lors de la mise en place de début de partie, chaque personnage reçoit **3 dés de karma** qui peuvent être utilisés une fois par tour afin de relancer un ou plusieurs dés. Les dés de karma peuvent être utilisés pour un personnage ou un ennemi.

L'utilisation des dés de karma ne coûte pas de PA. Lorsqu'il utilise des dés de karma, le joueur relance les dés prévus en même temps que les dés de karma (1 dé de karma par dé relancé).

Si les dés de karma indiquent un , le joueur peut alors conserver les dés de karma pour une utilisation ultérieure. Les dés de karma utilisés sans succès sont mis à l'écart pour le reste de la partie.



CAMP

En dépensant 1 PA, la tente (carte Objet) peut être échangée contre un marqueur de camp (ou sa version plastique), qui est ensuite placé sur la tuile où se trouve le personnage.


Le camp peut être levé à tout moment en utilisant 1 PA. Pour ce faire, retirez le marqueur de camp de la tuile et placez la carte de la tente sur le plateau du personnage.




Le nombre de personnages autorisés à se trouver simultanément dans un camp est déterminé par le nombre de cases de mouvement affichées sur la tuile.



- Le camp offre une protection pendant la nuit, car une seule carte Nuit est piochée par tuile avec un camp.
- Dormir sur une tuile avec un camp coûte 1PA de moins.
- Des ressources illimitées, de l'eau, des objets et du matériel peuvent être stockés dans le camp sans être devoir être retirés pendant la phase de préparation.
- Lors de la levée du camp, toutes les ressources stockées dans le camp sont transférées dans la réserve du personnage propriétaire de la tente.

FEU DE CAMP / CUISINE AU FEU DE BOIS

Un personnage peut construire un feu de camp avec un objet ayant le mot-clé **FEU** et en dépensant 1 PA et 1 . Le personnage peut alors placer un marqueur Feu de camp sur sa tuile.

- Un feu de camp brûle jusqu'à la prochaine **tempête**.
- Le feu de camp a pour mot-clé **FEU**.
- Sur une tuile avec un **feu**, toutes les cartes Nuit **animaux** peuvent être **ignorées**.
- Tous les ennemis animaux ne se déplacent pas sur les tuiles avec un feu.
- Le feu de camp peut servir à cuisiner pour 1PA et en payant 1 métal . Pour ce faire, retournez le marqueur de feu de camp.
- **Cuisiner au feu de bois** permet de convertir 1 ration  en 3 rations en dépensant 2 PA.
- Si un marqueur de feu de camp côté verso doit être retiré (par exemple à cause d'une tempête), le marqueur est remplacé par 1  métal.




CONDITIONS

Au cours de la partie, les personnages peuvent être affectés par des conditions défavorables.




BLESSURE (affecte les tests de compétences)


Si la santé d'un personnage tombe à **1 ou 2 PV**, il est considéré comme blessé et **1 marqueur de Blessure**  est placé sur son tableau de personnage.

Tant qu'il est blessé, le personnage doit lancer un  supplémentaire à chaque jet de dé. 1  annule 1 .

Pour se soigner, le personnage doit augmenter sa santé à au moins **3 PV**. Un personnage ne peut avoir qu'une seule blessure à la fois.

INFECTION (affecte la santé)

Si un personnage subit une infection à cause d'un effet de carte, **1 marqueur d'infection**  est placé sur son plateau de personnage.

Tant qu'un personnage a un , il perd **1 PV** pendant les phases **Matin** et **Nuit**. Une infection peut être traitée avec les objets **Antibiotique** ou **Medkit** ou par un personnage **Médecin**. Le marqueur d'infection est alors défaussé dans la réserve. Un personnage ne peut recevoir qu'un seul marqueur d'infection.







RESSOURCES ET SYSTÈME D'ÉCHANGE

Dans le monde de *Under our Sun*, les personnages peuvent trouver et utiliser de nombreuses ressources.

L'eau est la ressource la plus importante, au point d'être utilisée comme moyen de paiement.

L'eau ne peut être stockée que dans des bouteilles (pas dans les emplacements de ressources). Toutes les ressources ont une valeur spécifique en eau et peuvent être échangées avec des marchands ou d'autres personnages.

Par exemple : 1 Ration vaut 2 eaux.

	BLEU	Eau	1 Eau
	ROUGE	Ration	2 Eaux
	JAUNE	Tissu	1 Eau
	NOIR	Métal	1 Eau
	BLANC	Connecteur	2 Eaux
	ORANGE	Bois	2 Eaux
	VERT	Alcool	3 Eaux
	ROSE	Plastique	3 Eaux



RESSOURCES ALÉATOIRES

Lors de la mise en place du jeu, les ressources listées à droite sont prises de la réserve générale et placées dans le "sac de ressources aléatoires".





Au cours de la partie, les effets des cartes donnent aux joueurs la possibilité de piocher des ressources aléatoires dans le sac.

S'il est vide, un cube de chaque ressource encore disponible est placé dans le sac.



MUNITIONS

Au cours de la partie, les personnages peuvent également fabriquer des munitions en utilisant **1 PA**.

1 métal  = 2 x balles 
 1 bois  = 3 x flèches 


Les munitions qui ne sont pas stockées sur la carte objet de l'arme elle-même peuvent également être stockées dans un emplacement de ressource sur le plateau de personnage. Une munition occupe un emplacement de ressource. Cela permet aux personnages de fabriquer des munitions même s'ils n'ont pas d'arme.

- Les armes achetées chez le marchand ou le revendeur sont toujours chargées.
- Pour les armes trouvées, la quantité de munitions est déterminée par un jet de dés (voir la carte de l'arme).

ENNEMIS

Les ennemis représentent l'un des plus grands dangers du jeu. Dans *Under our Sun*, on distingue différents types d'ennemis. Dans le jeu de base, il s'agit des ennemis humains, mutants et animaux.


ACTIVATION ET MOUVEMENT DE L'ENNEMI

Sur certaines tuiles, un symbole ennemi  indique qu'un ennemi peut apparaître sur la tuile. Dès qu'un personnage entre sur une tuile comportant ce symbole, cet ennemi est **activé** et un **premier round de combat** commence.

Exception : lorsque le personnage est en mode furtif.

Piochez la première carte du deck Ennemi, lisez-la à haute voix et placez le standee correspondant sur la tuile (voir Combat page 14).

Important : Les ennemis ne comptent pas dans la saturation des tuiles.

Les cartes Ennemi éliminées sont défaussées sous la pioche ennemi et un marqueur universel  est placé sur le symbole ennemi.

Les marqueurs universels sont retirés lors de la phase de préparation.

Lorsqu'un personnage se trouve sur une tuile avec un symbole ennemi alors que le marqueur universel est retiré, le personnage est considéré comme étant en **mode furtif** (voir Furtivité page 11).



MARQUEURS DE DIFFÉRENCIATION

Au cours de la partie, il peut y avoir plusieurs standees ennemis identiques. Les marqueurs d'affectation permettent de distinguer les différents ennemis et les cartes Ennemi correspondantes.



Pour ce faire, prenez une paire de lettres dans la réserve et placez un marqueur sur la tuile à côté du pion. L'autre marqueur est placé sur la carte de l'ennemi.



MOUVEMENT DES ENNEMIS

Les ennemis **sans personnage sur leur tuile** peuvent se déplacer pendant **la phase de préparation** ou grâce aux **effets des cartes**.

Ils se déplacent toujours d'une tuile dans une direction déterminée par le D8.

- de **1 à 6** l'ennemi se déplace sur la tuile adjacent désignée
- **7** l'ennemi reste immobile
- **8** l'ennemi se déplace en direction d'un personnage adjacent. Si la distance entre des personnages est la même, lancer 2 , l'ennemi se déplace vers le personnage ayant le moins de succès .

Si les ennemis se déplacent sur une tuile qui n'a pas encore été révélée, la tuile reste face cachée et le pion ennemi est placé dessus.

Les ennemis sur une tuile avec un personnage ne se déplacent pas.

Exception : lorsque le personnage est en mode furtif.



COMBAT

Dans *Under our Sun*, il existe de nombreuses situations durant lesquelles les joueurs doivent engager le combat. En général, un combat commence par un **premier round de combat**. Ce round n'utilise pas de PA, ce qui signifie que le marqueur sur la piste de PA n'est pas déplacé.

Un premier round de combat est déclenché lorsque :

- Un personnage entre sur une tuile avec un standee ennemi, et aucun autre personnage ne se trouve sur la tuile.

Exception : le personnage est en mode furtif.

- Un personnage **entre sur une tuile avec un symbole ennemi** .

Exception : le personnage est en mode furtif.

- Le texte d'une carte (cartes Ennemi / cartes Événement / cartes Nuit) déclenche un combat.

PROCÉDURE

Chaque combat est divisé en rounds de combat individuels, chaque action du personnage correspondant à un round.



1 action du personnage = 1 round de combat


Tant qu'un personnage se trouve sur une tuile avec un ou plusieurs ennemis, chaque action du personnage déclenche une contre-attaque de la part de tous les ennemis (pour les exceptions, voir l'action Furtivité).

Tous les personnages et ennemis présents sur une tuile ne peuvent effectuer qu'une seule action de combat par round.

Si un ennemi a effectué une attaque, sa carte est tournée à 90° jusqu'au prochain round de combat. Cela signifie qu'il a déjà attaqué pendant le round de combat en cours. Ceci est particulièrement important pour les combats multijoueurs.

Les attaques ont lieu simultanément, c'est-à-dire que même si un ennemi est éliminé, l'ennemi a tenter de placer un coup avant son élimination. Si un combat a lieu, le joueur situé à gauche du joueur actif joue le rôle de l'ennemi et lance ses dés. Lors d'un combat, tous les dés sont **lancés individuellement**. Par exemple, si 2 ennemis attaquent un personnage, ils ne forment pas un groupe de dés mais lancent leurs dés séparément.

Lors de chaque round de combat, tous les participants lancent le nombre de dés correspondant à leurs dés de combat disponibles  plus les éventuels dés supplémentaires liés aux armes . Tous les succès sont additionnés, ont soustrait ensuite les points offerts par une éventuelle protection (armure, compétence), afin d'obtenir le total des dégâts à appliquer.

- Pour chaque succès, l'adversaire perd 1 PV .

Si un ennemi subit des dégâts, le nombre égal de cubes rouges de PV est placé sur sa carte.



Si le nombre de cubes de PV sur la carte est égal ou supérieur à la valeur totale de PV de l'ennemi, celui-ci est vaincu.


Un combat se termine lorsque :

- Tous les ennemis impliqués dans le combat ont été vaincus.
- Le dernier personnage s'est éloigné de la tuile.
- Le dernier personnage sur la tuile a été vaincu.



BUTIN DE COMBAT

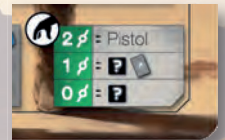
Si un ennemi est vaincu, le personnage peut utiliser 1 PA pour fouiller son cadavre afin de trouver des ressources, des objets ou de l'équipement.

Pour ce faire, le personnage lance un , et le nombre de  détermine l'étendue de son butin.

Reportez-vous à la section  en bas à droite de la carte ennemi.

Par exemple : avec cette carte, selon les résultats du dé, le personnage recevra pour :

-  1 pistolet (fait partie des cartes Loot)
-  1 ressource aléatoire et 1 la première du deck Loot
- 0 1 ressource aléatoire.




ACTIONS DE COMBAT

Si un attaquant se trouve à portée d'une cible, il peut effectuer les actions de combat suivantes :


Attaquer au corps-à-corps 1 PA

Un personnage peut attaquer un ennemi ou un personnage sur sa tuile pour **1 PA**. Il subit alors une **contre-attaque** simultanément.

Les deux protagonistes lancent un nombre de dés égal à leur  **plus les éventuels dés supplémentaires des armes moins leur protections.**

Esquiver 1 PA + test de

Si un personnage veut éviter de subir des dégâts en combat (chaque action qu'il effectue sur une tuile avec un ennemi provoque une contre-attaque), il peut utiliser **1 PA** et tenter d'esquiver la contre-attaque.

Pour ce faire, le personnage doit effectuer un test de , et s'il le réussit, il esquive. S'il y a plusieurs ennemis, le joueur peut choisir l'attaque à esquiver après le jet de dés de chacun de ses adversaires.

L'esquive est utile si vous devez effectuer des actions de combat et que vous ne souhaitez pas le faire, si vous ne pouvez pas fuir et/ou si il vous reste peu de PV.


Attendre 0 PA

Un personnage peut **économiser ses PA** jusqu'à la fin de la phase de la journée en cours afin de laisser les autres joueurs agir en premier. Il peut ainsi laisser passer son tour.

Les PA épargnés peuvent être utilisés à tout moment sous forme d'actions de combat et doivent être joués au plus tard à la fin de la phase de jour. Si aucun combat n'est possible, les PA restants sont perdus.



Par exemple : Le personnage A se trouve sur une tuile avec un ennemi puissant au début de sa phase de jour. Après avoir réalisé qu'il ne survivrait probablement pas avec ses 6 PA, il passe son tour. C'est maintenant au tour du joueur B d'utiliser sa première action pour se déplacer sur la tuile du joueur A et sa deuxième action pour attaquer. Le joueur A décide d'intervenir et choisit d'attaquer comme première action de la phase de jour. A la fin du round de combat, c'est à nouveau le tour du joueur B qui décide d'attaquer. Après trois nouveaux rounds de combat, l'ennemi est détruit. Les 3 PA restants du joueur A "en attente" sont donc perdus, car le joueur A ne peut plus effectuer d'actions de combat.


Attaquer sournoisement 2 PA + test de

Si un personnage est en **mode furtif** sur une tuile avec un ennemi, il peut effectuer **1 attaque sans contre-attaque** au prix de **2 PA** et d'un test réussi de .




Après cela, le personnage quitte le mode furtif.

Attaquer à distance 1 PA

Si un personnage possède une arme avec la compétence combat à distance , il peut attaquer un ennemi ou un personnage sur une tuile adjacente pour **1 PA**. Lorsqu'un ennemi est attaqué en combat à distance, un  est utilisé pour déterminer si l'ennemi **se déplace sur la tuile de l'attaquant** (en cas de succès) ou **reste sur la tuile** (en cas d'échec).

Si l'ennemi se déplace sur la tuile de l'attaquant, c'est son action pour ce round de combat et sa carte est **tournée à 90°**. S'il ne se déplace pas mais a une valeur de combat à distance , il effectue une contre-attaque à distance. Si la carte ennemie est déjà tournée à 90°, l'ennemi ne peut pas réagir à l'attaque à distance.

Réaction à une attaque à distance des personnages 1 à 4 PA

Le personnage attaqué peut tenter d'**esquiver** l'attaque à distance pour **1 PA** (le nombre de  est déduit des dégâts de l'attaque). Alternativement, le personnage peut tenter de **se déplacer sur la tuile de l'attaquant** avec le nombre de PA correspondant et un test de  réussi, et recevoir l'intégralité des dégâts de l'attaque. Si le test de  échoue, le personnage doit payer 1 PA sans pouvoir se déplacer sur la tuile. Cela n'est possible que si le personnage a suffisamment de PA dans la phase de jour en cours.

EXEMPLES DE COMBAT

PERSONNAGE SEUL CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS


Chaque action du personnage déclenche une contre-attaque de la part de tous les ennemis présents sur la tuile.

Par exemple : Un personnage se trouve sur une tuile avec 2 ennemis et décide d'attaquer l'un d'entre eux. Le personnage subit alors une contre-attaque de la part des deux ennemis.

PLUSIEURS PERSONNAGES CONTRE UN SEUL ENNEMI

Dès que plusieurs personnages sont à portée d'un ennemi, ils ont la possibilité de combattre ensemble.

La condition préalable est qu'ils aient tous suffisamment de PA dans la phase du jour en cours. Après chaque action de combat du personnage actif, il est demandé à tous les personnages à portée de combat s'ils souhaitent participer au combat. Ils ont alors la possibilité d'effectuer une action de combat contre l'ennemi. Si un "combat multijoueur" se déroule, ce combat est joué en premier et se produit avant que l'ordre normal du tour ne soit repris et que les autres joueurs puissent jouer leurs PA restants.

Par exemple : Les personnages A et C se trouvent sur une tuile avec un ennemi. B est à portée sur la tuile voisine. A choisit l'action de combat Esquiver et évite la contre-attaque avec un test de  réussi. B a la possibilité de participer à ce round de combat avec une attaque à distance mais ne le fait pas. C a maintenant la possibilité d'attaquer l'ennemi au corps-à-corps pour 1 PA en dehors de l'ordre normal du tour et le fait. Puisque l'ennemi a déjà attaqué lors de ce round de combat (contre-attaque contre le A), il ne peut pas effectuer de contre-attaque. C'est maintenant au tour de A d'utiliser sa 2ème action.

À la fin du combat, si A n'a plus de PA dans la phase de jour en cours, c'est au tour de B.

PLUSIEURS PERSONNAGES CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

Les règles sont identiques à celles de la section Plusieurs personnages contre un seul ennemi. Seules les contre-attaques sont gérées différemment :

Si aucun autre personnage n'est impliqué dans le combat, **le personnage actif subit 1 attaque de chaque ennemi pour chaque action.**

Si d'autres personnages sur la tuile participent au combat, le personnage attaquant ne subit qu'une seule contre-attaque de la part de l'ennemi attaqué. Si l'ennemi a déjà attaqué lors de ce round de combat, le personnage attaquant subit une contre-attaque de l'ennemi le plus fort encore présent sur la tuile.

Si, au moment de l'action de combat du deuxième personnage (B), plusieurs ennemis n'ont pas encore attaqué et qu'aucun autre personnage n'intervient, le personnage B subit une contre-attaque de tous les ennemis inactifs auparavant.

S'il y a plus de personnages que d'ennemis sur la tuile, les personnages subissent au maximum autant de contre-attaques qu'il y a d'ennemis sur la tuile.

Exemple A : 2 personnages se trouvent sur une tuile avec 3 ennemis. Le personnage A attaque l'ennemi E1 et subit une contre-attaque de l'ennemi A. Le personnage B rejoint le combat et attaque également l'ennemi E1.

Comme aucun autre personnage ne prend part au combat, le personnage B subit maintenant des contre-attaques de E2 et E3 (puisque E1 a déjà attaqué lors de ce round de combat).

Exemple B : 3 personnages se trouvent sur une tuile avec 2 ennemis. Le personnage A attaque l'ennemi E1 et subit une contre-attaque de l'ennemi E1. Le personnage B attaque également l'ennemi E1 et subit une contre-attaque de l'ennemi E2. Le personnage C attaque à son tour E1, et comme tous les ennemis ont déjà attaqué lors de ce round de combat, il ne subit pas de contre-attaque.

COMBAT ENTRE PERSONNAGE

Si un personnage attaque un autre personnage pendant son tour, le personnage attaqué a la possibilité de contre-attaquer ou d'esquiver. La condition préalable est qu'il dispose encore de suffisamment de PA dans la phase de jour en cours.

Fuir n'est possible que pendant le tour du personnage.

MARCHANDS

Les personnages peuvent rencontrer différents marchands dans le jeu. Si un personnage se trouve sur une tuile avec un marchand, il peut interagir avec lui pour 1 PA.

Les personnages peuvent effectuer les actions suivantes indéfiniment et sans dépenser de PA supplémentaires :

Acheter des articles

Acheter des articles/équipements pour les coûts d'eau/de ressources correspondants.

Ressources commerciales

Les personnages peuvent échanger de l'eau et des ressources à volonté.

Vendre des articles

Les marchands achètent des objets au personnage pour 50 % de leur valeur (arrondie à l'inférieur).

Acheter des munitions

Les commerçants ont toujours des munitions en stock. 1 eau correspond à une cartouche / flèche.

Acheter des munitions

Les commerçants ont toujours des munitions ● en stock. 1 ■ permet d'acheter 1 balle ou 1 flèche.

Démonter

Les objets peuvent être démontés en leurs éléments constitutifs moyennant le prix d'1 ■.

Le personnage reçoit alors les ressources récupérées (évitant ainsi les frais de 50% lors de la vente d'objets).

! Voler

Un personnage peut tenter de commettre un vol pour le coût supplémentaire de 1 PA et un test de ☹. Pour chaque tentative réussie, le personnage peut prendre une ressource au marchand.

En cas d'échec, le personnage ne vole rien et est **attaqué** par le marchand. **Pour le reste de la partie**, ce marchand est désormais considéré comme **un ennemi du personnage**.

Important : Personne ne peut voler au comptoir commercial de New Haven.

! Piller

Un personnage peut tenter d'attaquer et de piller un marchand. Pour ce faire, le personnage **doit battre le marchand en combat**. Si le personnage réussit, il reçoit **2 cartes objets** de son choix et **toutes les ressources** du marchand.

Le marchand est alors retiré du jeu. Si le marchand n'est pas vaincu, les dégâts qui lui ont été infligés disparaissent dès qu'il n'y a plus de personnages sur la tuile. Si le personnage s'enfuit, il ne peut plus commercer avec ce marchand pendant la partie.

Important : le comptoir commercial de New Haven ne peut pas être pillé.

MISE EN PLACE DU MARCHAND

Lors de la mise en place du jeu, le comptoir de Lawrence à New Haven est placé.

Les personnages peuvent y interagir dès le début de partie.

Placez plateau de Lawrence et déposez-y les éléments suivants :

- 4 eaux
- 4 ressources aléatoires
- 2 objets de départ aléatoires (non utilisés en début de partie)
- 1 carte Objet (piochée)

Revendeur

Si un revendeur apparaît au cours de la partie, son marqueur est placé sur la tuile, et sur son plateau sont déposés :

- 4 eaux
- 4 ressources aléatoires
- 3 cartes Objet



DÉROULEMENT DU JEU

Un tour de jeu correspond au déroulement d'une journée complète et est divisé en différentes phases.
(**Préparation / Matin / Après-midi / Nuit**). A chacune de ces phases, les joueurs disposent d'un certain nombre de points d'action (PA). En règle générale, 6 PA sont disponibles, mais ce nombre peut être réduit par le deck Soleil et la condition physique du personnage. La séquence exacte est la suivante :

1. PRÉPARATION (à l'exception du tout premier tour)

a. Changement de premier joueur

Le marqueur de premier joueur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

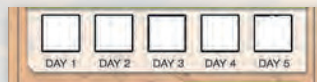


b. Nettoyage

Toutes les ressources et tous les objets abandonnés sont replacés dans la réserve (les ressources et les objets sur une tuile avec un "camp" restent en place).

c. Suivi journalier

Le cube de la piste de journée est avancé d'un jour.



d. Rafraîchir les objets / symboles ennemis


Les articles réutilisables qui ont été utilisés précédemment sont retournés et mis à disposition.

Tous les  (MUv) et les  sont retirés des tuiles.

e. Mouvement de l'ennemi

Les ennemis sans personnage sur leur tuile sont déplacés (voir Mouvement des ennemis page 13).

f. Réapprovisionnement en eau

Les ressources en eau  des tuiles sont réapprovisionnées.

g. Fitness

Chaque joueur déplace le marqueur de condition physique de son personnage d'une case.




h. Manger


Chaque personnage doit remettre 1  dans la réserve ou perdre 1 PV.

2. MATIN

a. Au début de la phase :

- Le joueur qui commence mélange le deck Soleil, tire une carte, l'effet s'applique à tous les joueurs.
- Tous les joueurs augmentent leur compteur de PA (normalement 6 PA, 5 PA lors d'une tempête / -2 PA si fatigué).
- Tous les personnages ayant un  perdent 1 PV.

b. Chaque joueur pendant son tour :


- S'hydrate : Remettez 1  du plateau des personnages dans la réserve ou subissez 1 PV de dégâts.
- Entreprind des actions.

3. APRÈS-MIDI

a. Au début de la phase :


- Le joueur qui commence mélange le deck Soleil, tire une carte, l'effet s'applique à tous les joueurs.
- Tous les joueurs augmentent leur compteur de PA (normalement 6 à 5 PA lors d'une tempête / -2 PA si fatigué).

b. Chaque joueur pendant son tour :


- S'hydrate : Remettez 1  du plateau des personnages dans la réserve ou perdez 1 PV.
- Entreprind des actions.

4. NUIT

a. Au début de la phase :

- Tous les joueurs augmentent leur compteur de PA (normalement 6 PA / -2 PA en cas de fatigue).
- Tous les personnages ayant un  perdent 1 PV.

b. Chaque joueur pendant son tour :

- S'hydrate : Remettez 1  tableau des personnages dans la réserve ou perdez 1 PV.
- Tire une carte Nuit



Les tuiles avec un camp ne tirent qu'une seule carte Nuit (au tour du premier joueur sur cette tuile).

Une carte Nuit doit être tirée pour chaque nouvelle tuile introduite la nuit, sauf si un autre personnage se trouve sur la tuile et a déjà pioché une carte Nuit pour cette tuile. Les tuiles avec un feu de camp ignorent les effets de carte avec Animal. New Haven ne tire pas de carte Nuit.

- Entreprind des actions. **Important** : dormir à l'extérieur d'un camp la nuit coûte 5 PA.

MARQUEURS

	Marqueur 1er joueur (voir pages 7, 18)		MUV (voir pages 4, 7, 17, 18)
	Marchand (voir page 17)		Blessé (voir page 12)
	Événement (voir page 6)		Infection (voir page 12)
	Coffre (voir page 10)		Camp (voir page 10)
	Objectif (voir mission)		Piège à rongeur (voir carte)
	Allocation (voir page 13)		Feu de camp (voir page 11)
	SoL (voir mission)		Cuisson au feu de Camp (voir mission)

SYMBOLES

	Mêlée (voir page 15)		Tir (voir page 15)		Ennemi (voir page 13)
	Force (voir page 10)		Objectif (voir mission)		Points de Mouv. (voir page 3)
	Compétence (voir page 10)		Electrique (voir page 6)		Carte de butin (voir page 6)
	Furtivité (voir page 10)		Objet de départ (voir page 6)		Ressource Aléatoire (voir page 12)
	Double Succès (voir page 10)		Vol/Butin		Karma (voir page 11)

RESSOURCES

	BLEU	EAU	1 EAU
	ROUGE	RATION	2 EAUX
	JAUNE	TISSU	1 EAU
	NOIR	MÉTAL	1 EAU
	BLANC	CONNECTEUR	2 EAUX
	ORANGE	BOIS	2 EAUX
	VERT	ALCOOL	3 EAUX
	ROSE	PLASTIC	3 EAUX
	MUNITION	2 X BALLEs	1 MÉTAL
	MUNITION	3 X FLÈCHES	1 BOIS

ACTIONS

MOUVEMENT

Se déplacer	1-4 AP	se déplace sur une tuile
Foncer	2 AP	explore en se déplaçant
Mode furtif	2-5 AP	MV +1+test de

INTERACTIONS

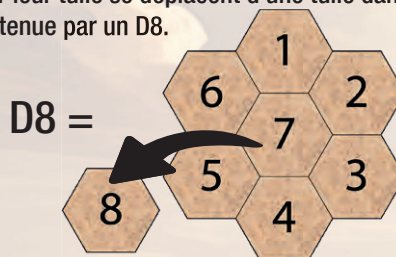
Explorer	1 AP	révèle 1 tuile adjacente
Reconnaitre	1 AP	révèle 1 ennemi
Collecter	1 AP	2 ressources
Se réapprovisionner en eau	1 AP	rempli les bouteilles
Fabriquer	1 AP	craft 1 objet
Utiliser objet/équipement	0-1 AP	voir carte
Vendre/Troquer	1 AP	avec 1 personne
Piller	1 AP	1 = voir carte
Manger	1 AP	1 ration = 1 PV
Récupérer eau de pluie	1 AP	gain d'1 Eau (orage)
Dormir	4 AP	si orage 3 AP hors camp 5 AP
Ouvrir coffre	1 AP	avec ou
Se débarrasser	0 AP	sur la tuile

COMBAT

Attaquer	1 AP	+ de l'arme
Esquiver	1 AP	+ test de
Attendre	0 AP	attaque différée
Attaquer sournoisement	2 AP	+ test de
Tirer	1 AP	+ de l'arme

MOUVEMENT ENNEMI

Phase de préparation : les ennemis sans personnage sur leur tuile se déplacent d'une tuile dans la direction obtenue par un D8.



Un grand merci à tous nos bêta-testeurs ainsi qu'à JB et RL.
Les composants réels peuvent différer de ceux présentés.
Développé et conçu à Munich / Allemagne. Fabriqué en Chine.
NE CONVIENT PAS AUX PERSONNES DE MOINS DE 14 ANS.

Créateurs : Maximilian Lichtner avec David Poluda
Conception graphique : Maximilian Lichtner
Mise en page VF fan made : Dhan Torkin (BGG member)
Éditeur: Tabletopper Games GmbH

TABLETOPPER GAMES GmbH
Birkenau 11 · 81543 Munich
Bavaria Germany
info@tabletopper.games
www.tabletopper.games

