UNDER OUR SUN
EXPLORE | CRAFT | SURVIVE

UNDER OUR SUN
EXPLORE | CRAFT | SURVIVE

ROGUELIKE MODE

rule expansion

In Roguelike mode, characters can carry their items from the previous mission into the next one. Their HP, status, and water level also remain the same. Upon successfully completing a mission, characters receive points that they can use for various effects or improvements.
To use Roguelike mode, simply follow the special rules below.
Note:
Roguelike mode is recommended for fully cooperative play.

SPECIAL RULES

- Characters keep all items with which they have completed a mission.
- Health points (HP) are not automatically regenerated after a mission.
- Water is not refilled after a mission.
- After successfully completing a mission, each character receives **2 points** (★).
- Some missions give additional rewards for the group.
- If a character dies during a mission, he loses all the advantages and points he has earned so far.
- Players who have been eliminated or new players can rejoin the game with a "new" character at the start of the next mission.

V.1.0 CP01 UoSG

★ POINTS

- After successfully completing a mission, each character receives 2 points. (★).
- Existing points can be used during **step 5** of **setup** for effects listed below.
- The points of the group (obtained during setup) can be combined with your own points.
- Points can also be used in step 5 to trade with the trading post in New Haven and are equivalent to 3 water each (without using AP).
- Existing points can only be used or traded "between" individual missions.
- Unspent points can be saved and accumulated.
- Added die improvements are permanent. (until the character dies or the item breaks.)
- An attribute, item, or gear can only have one die improvement at a time but can later be replaced by another improvement.

USE POINTS

(During **setup** - **step 5** of a mission.)

1 ★ = **Heal 4 HP**
1 ★ = **Heal 1 infection**
1 ★ = **Refill 3 water**
? ★ = **Purchase starting equipment**
1 ★ = **Trade** (equivalent to 3 water)
1 ★ = **+1 on 1 attribute or item/gear**
4 ★ = **+1 on 1 attribute or item/gear**

Tip: This free save sheet allows you to note down the status of the characters between missions.
Download at:
https://tabletopper.games/downloads/

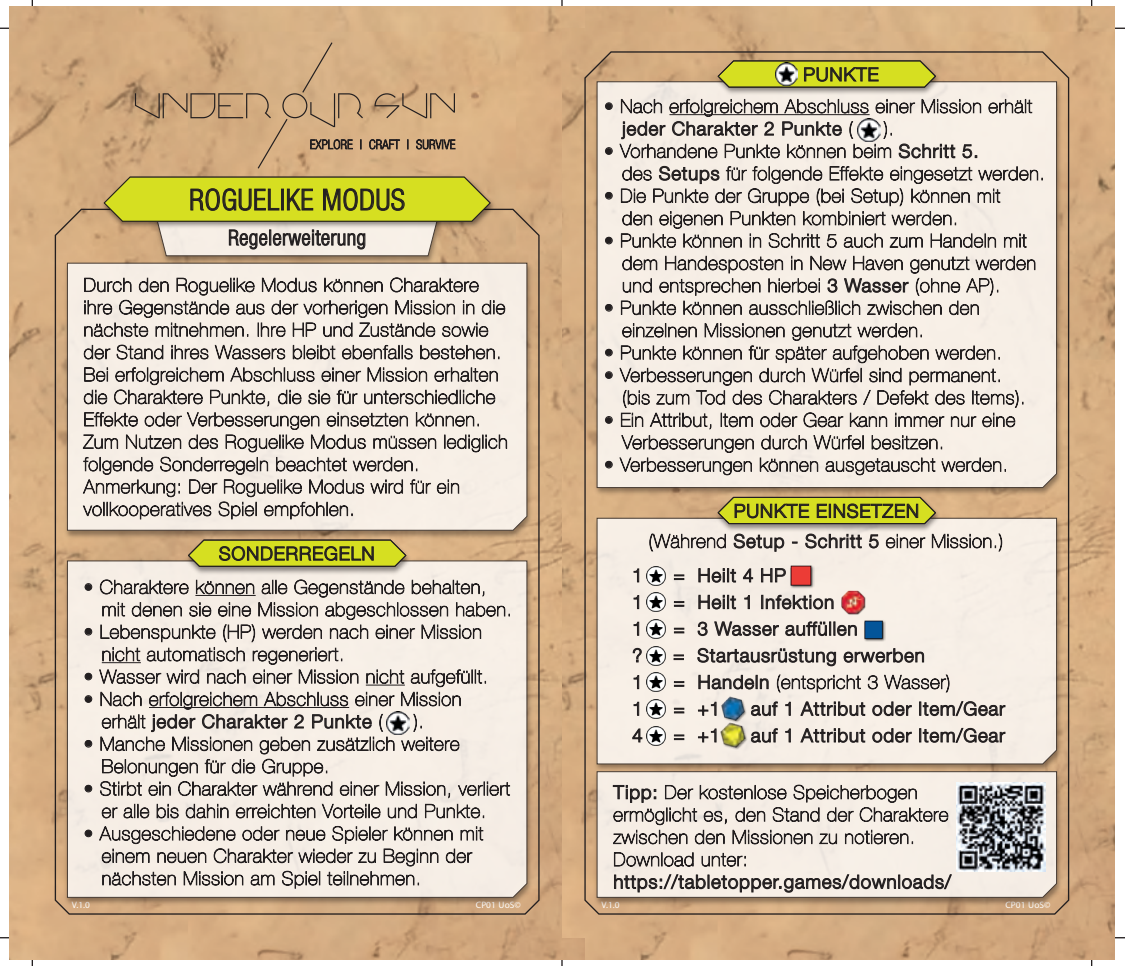
V.1.0 CP01 UoSG

TABLETOPPER GAMES

UNDER OUR SUN - ROGUELIKE REGELKARTE V.1.0

PRINTOUT A4 PAPER

UNDER OUR SUN
EXPLORE | CRAFT | SURVIVE



UNDER OUR SUN
EXPLORE | CRAFT | SURVIVE

ROGUELIKE MODUS

Regelerweiterung

Durch den Roguelike Modus können Charaktere ihre Gegenstände aus der vorherigen Mission in die nächste mitnehmen. Ihre HP und Zustände sowie der Stand ihres Wassers bleibt ebenfalls bestehen. Bei erfolgreichem Abschluss einer Mission erhalten die Charaktere Punkte, die sie für unterschiedliche Effekte oder Verbesserungen einsetzten können. Zum Nutzen des Roguelike Modus müssen lediglich folgende Sonderregeln beachtet werden. Anmerkung: Der Roguelike Modus wird für ein vollkooperatives Spiel empfohlen.

SONDERREGELN

- Charaktere können alle Gegenstände behalten, mit denen sie eine Mission abgeschlossen haben.
- Lebenspunkte (HP) werden nach einer Mission nicht automatisch regeneriert.
- Wasser wird nach einer Mission nicht aufgefüllt.
- Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission erhält **jeder Charakter 2 Punkte** (★).
- Manche Missionen geben zusätzlich weitere Belonungen für die Gruppe.
- Stirbt ein Charakter während einer Mission, verliert er alle bis dahin erreichten Vorteile und Punkte.
- Ausgeschiedene oder neue Spieler können mit einem neuen Charakter wieder zu Beginn der nächsten Mission am Spiel teilnehmen.

V.1.0 CP01 UoSG

★ PUNKTE

- Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission erhält **jeder Charakter 2 Punkte** (★).
- Vorhandene Punkte können beim **Schritt 5.** des **Setups** für folgende Effekte eingesetzt werden.
- Die Punkte der Gruppe (bei Setup) können mit den eigenen Punkten kombiniert werden.
- Punkte können in Schritt 5 auch zum Handeln mit dem Handesposten in New Haven genutzt werden und entsprechen hierbei **3 Wasser** (ohne AP).
- Punkte können ausschließlich zwischen den einzelnen Missionen genutzt werden.
- Punkte können für später aufgehoben werden.
- Verbesserungen durch Würfel sind permanent. (bis zum Tod des Charakters / Defekt des Items).
- Ein Attribut, Item oder Gear kann immer nur eine Verbesserungen durch Würfel besitzen.
- Verbesserungen können ausgetauscht werden.

PUNKTE EINSETZEN

(Während **Setup - Schritt 5** einer Mission.)

- 1 ★ = **Heilt 4 HP**
- 1 ★ = **Heilt 1 Infektion**
- 1 ★ = **3 Wasser auffüllen**
- ? ★ = **Startausrüstung erwerben**
- 1 ★ = **Handeln** (entspricht 3 Wasser)
- 1 ★ = **+1 auf 1 Attribut oder Item/Gear**
- 4 ★ = **+1 auf 1 Attribut oder Item/Gear**

Tipp: Der kostenlose Speicherbogen ermöglicht es, den Stand der Charaktere zwischen den Missionen zu notieren. Download unter: **https://tabletopper.games/downloads/**

V.1.0 CP01 UoSG

TABLETOPPER GAMES

UNDER OUR SUN - ROGUELIKE SAVESHEET

PRINTOUT A4 PAPER

UNDER OUR SUN

EXPLORE | CRAFT | SURVIVE

CHARACTER
CHARAKTER

HP

CONDITIONS
ZUSTÄNDE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

ITEM

ITEM / RESOURCES

PLAYER
SPIELER

WATER
WASSER

GEAR

CHARACTER
CHARAKTER

HP

CONDITIONS
ZUSTÄNDE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

ITEM

ITEM / RESOURCES

PLAYER
SPIELER

WATER
WASSER

GEAR

CHARACTER
CHARAKTER

HP

CONDITIONS
ZUSTÄNDE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

ITEM

ITEM / RESOURCES

PLAYER
SPIELER

WATER
WASSER

GEAR

CHARACTER
CHARAKTER

HP

CONDITIONS
ZUSTÄNDE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

DICE UPGADES
WÜRFEL-UPGRADES

COLOR
FARBE

ITEM

ITEM / RESOURCES

PLAYER
SPIELER

WATER
WASSER

GEAR