FOIRE AUX QUESTIONS, CLARIFICATIONS ET ERRATA OFFICIELS

VERSION 1.0 - MISE À JOUR LE 22.02.2018

Tous les changements et ajouts depuis la version précédente sont indiqués en rouge.

Ce document recense les encarts de FAQ et les Règles Avancées Secrètes, les Clarifications de Règles et les Errata pour *This War of Mine : le Jeu de Plateau*.

FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section contient tous les points de FAQ présentés
dans les encarts gris à divers endroits du Livre des Scripts.

10 SAC DE SAUVEGARDE ET SAC DE REBUT

Vous trouverez deux sacs dans la boîte, le sac de sauvegarde ainsi que le sac de rebut. On utilise le sac de rebut pour mettre tous les éléments qu'on retire du jeu et qui ne serviront plus jusqu'à la fin de la partie. Le sac de sauvegarde sert à stocker du matériel de jeu, comme décrit dans la section Sauvegarde de la Partie en page suivante.

SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Mettez **tous les pions / ressources de l'Inventaire** dans le sac de sauvegarde.

Sur la fiche de sauvegarde, marquez le nombre de ressources qui se trouvent sur la case **Inventaire x5** puis remettez-les dans la boîte.

Dans le tableau des Personnages, écrivez **le nom des Personnages ainsi que les niveaux de leurs États.** Rangez ensuite les pions État dans la boîte et les cartes Personnage dans le sac de sauvegarde.

Sur la fiche, écrivez les noms des **3 cartes Lieu** actuellement placées sur le plateau et rangez les cartes dans le sac de sauvegarde.

Dans les cases Refuge correspondantes de la fiche de sauvegarde, marquez d'une croix les **cases Refuge qui contiennent encore des cartes Refuge**. S'il reste des cartes Restes de gravats, mettez le symbole **[RG]** sur les cases concernées. Rangez ensuite toutes les cartes Refuge dans le sac (vous pouvez les mélanger, cela n'a pas d'importance).

Écrivez les noms des **cartes Bricolage déjà installées** sur les cases Refuge correspondantes de la fiche de sauvegarde, puis rangez ces cartes dans le sac.

Mettez tous les **pions Froid** placés sur la case Froid dans le sac de sauvegarde.

Écrivez sur la fiche les noms des **cartes Événement face visible** présentes sur le plateau, s'il y en a, et rangez-les dans le sac.

Placez toutes les **cartes Objectif** dans la boîte en les gardant dans l'ordre.

Mettez le **paquet Raid de nuit** dans le sac de sauvegarde et les cartes inutilisées (celles que vous n'avez pas introduites dans le paquet lors de la mise en place du jeu) dans la boîte.

Rangez le **paquet de Bricolage** dans le sac. Ce sont les cartes qui se trouvent sur la case Bricolage du plateau. Ne les mélangez pas avec celles qui se trouvent sur la case Idées !

Mettez les **cartes Action narrative que vous possédez** dans le sac de sauvegarde.

Écrivez un **[X]** sur les Trous de la fiche de sauvegarde où sont placés des **pions Barricade.** Rangez ces derniers dans le sac.

Écrivez la position des **pions vierges utilisés** (s'il y en a) en inscrivant leurs nombres sur les cases appropriées. Mettez ensuite ces pions dans le sac.

Remettez **tous les éléments de jeu restants** dans la boîte.

Lorsque vous reprenez une campagne, suivez les règles de Mise en place décrites dans le paragraphe suivant : Reprendre la partie.

REPRENDRE LA PARTIE

Prenez tous les éléments de jeu rangés dans le sac de sauvegarde et placez-les comme suit.

Placez les **pions / ressources sur l'Inventaire**.

Mettez autant de **ressources sur la case Inventaire x5** que ce qui est noté sur la fiche de sauvegarde.

Placez les **Personnages et leurs pions État** en respectant ce que vous avez écrit sur la fiche de sauvegarde.

Placez les **3 cartes Lieu** sur les cases appropriées, en respectant ce que vous avez écrit sur la fiche de sauvegarde.

Placez les **cartes Refuge** sur le plateau, sur les cases correspondantes, en suivant ce que vous avez noté sur la fiche de sauvegarde (faites bien attention aux noms inscrits sur les cases Refuge du plateau). Retournez les cartes Gravats là où vous avez écrit [RG] pour laisser apparaître le côté Restes de gravats.

Remettez les **cartes Bricolage** sur les cases Refuge appropriées, en respectant ce que vous avez écrit sur la fiche de sauvegarde.

Placez les autres **cartes Bricolage** sur la case Bricolage.

Placez les **pions Froid** sur la case Froid.

Placez les **cartes Événement face visible** sur les cases correspondantes (s'il y en avait lors de la session précédente), conformément à ce que vous avez noté sur la fiche de sauvegarde.

Remettez le **paquet Raid de nuit** sur sa case.

Reprenez les **cartes Action narrative** que vous possédez.

Placez les **pions Barricade** sur le plateau (s'il y en avait lors de la session précédente).

Placez les **pions vierges utilisés** sur le plateau, conformément à ce que vous avez noté sur la fiche de sauvegarde.

Sortez à présent de la boîte le reste du matériel de jeu.

Prenez le **paquet d'Événement** et placez-le sur la case Événement. N'oubliez pas que vous n'avez pas le droit de regarder le recto des cartes !

Prenez le **paquet d'Objectif** et placez-le sur la case Objectif. Ne le mélangez pas et laissez les cartes dans le bon ordre.

Placez les autres paquets de la boîte sur les cases correspondantes du plateau.

Vous avez fini de remettre en place le jeu et êtes prêts à reprendre votre campagne.

▶ **RETOUR AU JEU**.

100 FAQ MISE EN PLACE

PAQUETS DE CARTES

◆ Au contraire des autres cartes, celles des **paquets de Bricolage** et de **Refuge** n'ont pas de nom inscrit au dos. Observez bien le schéma de mise en place pour les reconnaître.

◆ Au dos des **cartes Bricolage** se trouvent les consignes pour pouvoir les installer. Au recto, vous trouverez une illustration ainsi que les actions et les règles liées à cette carte.

◆ Au dos des **cartes Refuge** se trouve le butin que vous ramassez lorsque vous les retirez du jeu. Pendant la mise en place, placez ces cartes face visible sur le plateau, de manière à ce que vous ne puissiez pas voir le butin indiqué au dos.

PIONS ET RESSOURCES

◆ Tous les pions comportent un nom afin de les retrouver facilement. Les trois **ressources** (**Eau, Bois, Composants**) n'ont pas de nom puisque ce ne sont pas des pions, mais des marqueurs en plastique. L'Eau est un marqueur rond transparent, le Bois est un rectangle marron et les Composants ressemblent à des rouages métalliques.

Les pions rouges : Fusil d'assaut, Canon scié, Pistolet, Hache, Couteau, Fusil d'assaut cassé, Pistolet cassé, Canon scié cassé, Pièce d'arme, Douille, Munition.

Les pions verts : Conserve, Aliment cru, Légume, Alcool pur, Alcool frelaté, Cigarette, Café, Sucre.

Les pions gris : Lame de scie, Pelle, Crochet, Guitare, Guitare cassée, Livre, Pièce électrique, Pièce mécanique, Bijoux, Filtre.

Les pions jaunes : Médicaments, Bandages, Herbes médicinales, Produits chimiques, Herbe.

◆ Vous pouvez ranger les éléments de jeu **dans la boîte** comme vous le souhaitez. Essayez de disposer les pions rouges, jaunes, gris et verts dans des compartiments séparés pendant la partie et lorsque vous rangez le jeu. Calez les compartiments à l'aide des quatre paquets de cartes afin d'éviter que les différents pions se mélangent.

SAC DE REBUT

Le sac de rebut permet de stocker les éléments qui ont été retirés du jeu et qui ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la campagne, au contraire des éléments défaussés dans la boîte qui peuvent revenir en jeu au cours de la partie. Le sac de rebut et celui de sauvegarde sont des sachets qui se ferment. Nous en avons inclus deux dans la boîte de jeu. Ils risquent de s'user si vous jouez souvent, mais vous pouvez les échanger contre des sacs neufs dès qu'ils sont hors d'usage.

SOCLES COLORÉS

◆ Lorsqu'un **Personnage meurt**, vous devez retirer le socle de couleur de sa figurine.
▶ **RETOUR AU JEU.**

101 FAQ CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Lorsque vous piochez des cartes Personnage, lisez les descriptions de leurs capacités, leurs caractéristiques ainsi que leurs Traits. Cela vous permettra de mieux appréhender leurs domaines de prédilection et leurs défauts.

◆ Un Personnage est toujours en mesure d'utiliser ses capacités, et ce à tout moment, dans les limites imposées par les règles de leurs capacités.

◆ **Discrète (Arica)** – le Bruit ne peut pas descendre en dessous de 1.

◆ **Journal (Emilia)** – vous pouvez augmenter la Fatigue jusqu'au niveau 4 maximum.

◆ **Bricoleur (Marin)** – si vous utilisez la face avancée du plateau de jeu, cette capacité s'applique à toutes les actions Farfouiller (mais pas aux actions Fouiller).

◆ **Fracturer (Marko)** – lorsque Marko utilise une Hache au lieu d'un Crochet sur une Porte fermée, ne défaussez pas la Hache une fois la porte ouverte.

◆ Dans le cas des capacités utilisables **« une fois par Collecte »**, vous devez signaler leur utilisation, par exemple en faisant pivoter la carte du Personnage à 90°.

▶ **RETOUR AU JEU.**

110 FAQ PLATEAU

CASE INVENTAIRE X5

◆ La case **Inventaire x5** vous permet de noter que vous avez 5 Bois ou Composants en n'utilisant qu'un seul marqueur.

Vous pouvez à tout moment échanger 5 Bois depuis votre Inventaire contre 1 Bois qui sera placé sur la case Inventaire x5, et vice versa. Le processus est identique pour les Composants.

Vous ne pouvez placer aucun autre pion ou ressource que le Bois et les Composants sur cette case.

Attention : ce système permet parfois d'avoir plus de Bois ou de Composants en jeu que si la case Inventaire x5 n'existait pas. Cependant, cette situation a quand même des inconvénients. En effet, la règle qui stipule que vous ne pouvez pas trouver de ressources d'un certain type lorsqu'il n'y a plus de marqueurs dans la boîte s'applique toujours. Ainsi, si vous voulez sortir 1 ressource de la case Inventaire x5 pour avoir 5 marqueurs, et qu'il ne reste que 3 marqueurs de ce type dans la boîte, l'échange ne vous sera pas profitable.

OÙ INSTALLER LES BRICOLAGES

◆ Les consignes sont données dans le Journal (dans la phase d'Actions de jour). Sachez également que **vous pouvez installer des cartes Bricolage sur des cases contenant des échelles**. Si vous avez un doute au moment de l'installation, reportez-vous à la fiche de sauvegarde : les cases foncées ne peuvent pas recevoir de carte Bricolage.

DÉPLACEMENT DANS LE REFUGE

◆ Si vous avez des doutes au moment de **déplacer les Personnages** sur le plateau, reportez-vous à la fiche de sauvegarde. Les chemins possibles sont indiqués par des traits noirs entre les cases.

◆ Le symbole **Trou** bloque les mouvements horizontaux, même lorsqu'un pion Barricade est placé sur la case.

◆ Pour en savoir plus sur les déplacements – voir 300 (FAQ Actions de jour).

FACE AVANCÉE DU PLATEAU

◆ La face avancée du plateau ne comporte pas de case Idées. Mélangez toutes les cartes Bricolage (basiques et avancées) pour former un unique paquet que vous placerez sur la case Bricolage.
◆ La règle **Tireur embusqué ! sur la face avancée** ne s'applique qu'au Personnage qui vient d'effectuer une action au dernier étage du Refuge.
◆ Les règles inscrites sur les cases du plateau (par exemple Jardin sauvage) ne s'appliquent pas tant qu'une carte les recouvre et que la case en question n'a pas été dégagée.
◆ **2x cartes Gravats** signifie que, lors de la mise en place, vous devez empiler 2 cartes Gravats sur la case. Il faudra les résoudre l'une après l'autre.
▶ **RETOUR AU JEU.**

150 DORMIR

Un Personnage endormi ne peut rien faire à part :
– Dormir dans un lit / Dormir sur le sol pendant la phase de Nuit.
– L'action Faire un somme (sur une carte Lit) pendant la phase d'Actions de jour, même s'il possède 3 cases noires sur ses pions État.
– Manger et boire.
– Recevoir des Médicaments / Herbes médicinales / Bandages.

Lorsque vous résolvez une carte Destin à l'Aube, n'appliquez pas le Trait de ce Personnage.

Utilisez votre bon sens lorsque vous résolvez des scripts (notamment ceux de Nuit et de Raid de nuit) pour savoir si les effets s'appliquent ou non à un Personnage endormi.

ATTENTION : si un Personnage atteint un niveau 4 en Fatigue lorsqu'il est assigné à une action ou à une Collecte / Garde, il effectue son action / Collecte / Garde avant d'aller dormir.
▶ **RETOUR AU JEU**.

200 FAQ PHASE DE MATIN

CARTES ÉVÉNEMENT

◆ Pendant la phase de Matin, résolvez la première carte du paquet d'Événement, que ce soit une carte **Événement**, **Événement final** ou **Chapitre**.
◆ L'effet des cartes **Parachutage** et **Bombardement** est conditionné par la situation de la Collecte précédente.
– Si c'est la première carte Événement que vous tirez lors de votre campagne, ajoutez les pions Froid sur la case Froid et ne résolvez pas le reste du texte.
– Si c'est la première carte Événement que vous tirez alors que vous venez de remettre le jeu en place à partir d'une fiche de sauvegarde, ajoutez les pions Froid sur la case Froid et ne résolvez pas le reste du texte si personne ne se souvient de la journée précédente.
◆ Carte **Tireurs embusqués –** dès qu'un Personnage est touché, retirez la carte et ne faites pas de jet pour les autres Personnages.
◆ Si les cartes **Vague de criminalité** et **La criminalité augmente** sont toutes deux placées sur le paquet Raid de nuit au même moment, leurs effets ne se cumulent pas. Vous piochez dans tous les cas 2 cartes Raid de nuit au lieu de 1.
◆ Astuce : vous pouvez éviter les conséquences de certaines cartes Événement si vous vous y préparez et que vous savez quand elles vont apparaître. Cette connaissance vous permettra aussi de tirer profit d'autres cartes Événement. Pour connaître à l'avance les Événements qui se préparent, le mieux reste de fabriquer une **Radio** (carte Bricolage) et d'effectuer l'action **Informations** sur cette carte.

CARTES CHAPITRE ET OBJECTIF

◆ Quand vous piochez une carte du paquet d'Événement et que vous obtenez une carte Chapitre, résolvez tous ses effets. Ensuite, vous pouvez commencer un nouveau jour en piochant et résolvant une nouvelle carte du paquet d'Événement qui sera cette fois une carte Événement ou Événement final.
◆ Les **cartes Objectif** sont empilées sur la case Objectif. Les cartes Objectif final se trouvent tout au fond du paquet. La première carte Objectif est liée au Chapitre I, celle du milieu au Chapitre II et les dernières (Objectif final) au Chapitre III. Seule la carte Objectif révélée est active, vous ne pouvez pas commencer à remplir l'objectif suivant sans avoir accompli le précédent.

Les récompenses et les sanctions d'une carte Objectif sont appliquées une fois la carte Chapitre résolue, même si vous avez accompli l'objectif bien avant.
◆ Concernant les **cartes Objectif avec un décompte**, lorsque vous en placez une sur la pile d'Objectif, mettez le pion Statut d'Objectif dans la case la plus à gauche.
◆ Vous pouvez à tout moment défausser un ou plusieurs des pions / ressources requis **depuis votre Inventaire** (et pas depuis la Pile de Trouvailles) pour déplacer le pion de Statut d'Objectif vers la droite.

Les pions ainsi défaussés ne peuvent pas être utilisés ou vendus au même moment.
◆ Une fois que le **pion de Statut d'Objectif** a atteint la case la plus à droite sur la carte, celle qui comporte un « V » vert, **l'objectif est accompli**, même si son effet ne s'appliquera qu'après la résolution de la carte Chapitre.
◆ Attention : si, durant une campagne, le groupe **perd le dernier des Personnages de départ** et ainsi n'a plus la possibilité d'accomplir l'Objectif final, les joueurs peuvent **déclarer forfait**, mais ils n'y sont pas forcés. Tout dépend de leur opinion. Ils peuvent considérer que seule une victoire totale a un intérêt, ou que l'histoire racontée par le jeu et les Personnages demeure plus importante, peu importe s'ils gagnent ou perdent la partie.
▶ **RETOUR AU JEU.**

220 FAQ PIONS ÉTAT

◆ Sachez que **les cases noires des différents pions État ne se cumulent pas**. En effet, chaque pion État indique QUELLES actions ne sont pas disponibles.

Par exemple, si 2 pions État différents indiquent que le Personnage ne peut pas utiliser sa troisième action, même si ces 2 pions contiennent une case noire, le Personnage ne peut pas utiliser sa troisième action et uniquement celle-là.
◆ Quand un texte vous dit d'augmenter un État X de 1, cela signifie que le Personnage avec un État X égal à 0 reçoit un pion État X de niveau 1.
◆ Si vous assignez une tâche à un Personnage (comme la Garde ou la Collecte) **et que sa Fatigue arrive à 4**, il termine sa tâche avant que vous n'ayez à résoudre la Fatigue niveau 4.
◆ Si un Personnage atteint le **niveau 4 dans deux État simultanément** (Fatigue exceptée) et que cela vous amènerait à résoudre deux scripts d'épilogue différents, choisissez-en un au hasard.
◆ Si un État atteint le niveau 4, **vous ne pouvez pas le diminuer à 3** avant de résoudre l'effet du niveau 4. Ce dernier est résolu immédiatement.
◆ Les pions État niveau 4 contiennent chacun des **numéros de script** qui mènent à des **épilogues différents**. Lorsque vous prenez un pion État niveau 3 ou 4 dans la boîte, piochez-le au hasard sans regarder au préalable le numéro de script indiqué.
▶ **RETOUR AU JEU.**

300 FAQ PHASE D'ACTIONS DE JOUR

DÉPLACEMENT DANS LE REFUGE

◆ Les déplacements dans le Refuge paraissent abstraits. Imaginez que les figurines se déplacent sans encombre dans un étage et qu'elles utilisent les échelles pour monter ou descendre. Ces déplacements sont gratuits et instantanés.
◆ Si vous avez des doutes au moment de **déplacer les Personnages** sur le plateau, reportez-vous à la fiche de sauvegarde. Les chemins possibles sont indiqués par des traits noirs qui relient les cases.
◆ Si une carte Refuge **bloque le passage** (Porte fermée, Barreaux, Gravats), le Personnage ne peut pas la traverser. Il peut s'arrêter dessus pour effectuer une action et retirer l'obstacle.
◆ Le symbole **Trou** bloque les mouvements horizontaux, même s'il est recouvert par un pion Barricade.
◆ Le symbole Action placé sous la case Bricolage ne signifie pas que les Personnages doivent dégager cette case. Le paquet de Bricolage est disponible dès le début du jeu. Les Personnages doivent seulement dégager la case où ils souhaitent installer une carte Bricolage.

INSTALLER DES BRICOLAGES

◆ Comme il y a beaucoup de cartes Bricolage, vous pouvez **interrompre la partie** pour **toutes les passer en revue** et surtout pour discuter entre vous afin de déterminer quelles seraient les plus utiles dans votre situation, et de quelles ressources ou pions vous disposez pour les installer.

◆ Comme indiqué dans le Journal (phase Actions de jour), **vous pouvez installer des cartes Bricolage sur les cases contenant des échelles**. Si vous avez un doute au moment de placer une carte Bricolage, reportez-vous à la fiche de sauvegarde : les cases foncées ne peuvent pas recevoir de carte Bricolage.

◆ Les cartes Bricolage placées dans le paquet d'**Idées** ne suivent pas les mêmes règles, vous ne pouvez pas les installer en vous servant directement dans le paquet d'Idées. Vous devez d'abord utiliser l'action Nouvelle idée du plateau qui vous permet de choisir 2 cartes du paquet d'Idées et de les placer dans le paquet de Bricolage. À partir de ce moment, vous pouvez installer ces cartes en suivant les règles habituelles.

◆ Certaines cartes Bricolage contiennent la mention **« À placer à côté de… »**. Ce sont des améliorations d'autres cartes Bricolage. Cette règle signifie que vous pouvez installer cette carte uniquement dans une case directement située à droite ou à gauche de la carte requise.

Si aucune case adjacente n'est vide, vous ne pouvez pas l'installer. C'est pourquoi il est important de planifier à l'avance l'installation de ces cartes.

Deux lignes diagonales permettent de reconnaître les cartes Bricolage que vous pouvez améliorer et leurs améliorations.

ACTIONS

◆ Lorsque vous devez **utiliser des pions et des ressources pour effectuer une action**, défaussez-les dès que le Personnage est assigné à cette action.

◆ Lorsqu'une **action crée des pions et des ressources**, ajoutez-les à l'Inventaire une fois l'action entièrement résolue.

▶ La mention **« Pour chaque combinaison X ➥ Y »** que vous trouverez sur des cartes Bricolage signifie que l'action vous permet de défausser autant de « X » que vous souhaitez pour créer un nombre équivalent de « Y » au cours de l'action.

◆ Lors des trois étapes de la phase d'Actions de jour, **résolvez simultanément** tous les effets des actions des Personnages. Cela signifie que les pions et ressources gagnés avec ces actions ne peuvent pas servir lors d'actions qui ont lieu à la même étape.

◆ **Un Personnage qui vient de rejoindre le groupe** ne peut pas utiliser son action à l'étape où il vient d'arriver. En revanche, il pourra utiliser ses actions à partir de l'étape suivante si son État le lui permet.

◆ Quand un **Personnage ne peut pas effectuer d'action** lors d'une étape de la phase d'Actions de jour (à cause des cases noires situées sur ses pions État), vous pouvez le déplacer dans la case Inventaire pour dégager le plateau de jeu.

◆ **Action Farfouiller** – vous pouvez choisir de mélanger des pions Bois et Composants. La seule restriction est de ne pas dépasser le nombre total de pions, compris entre 1 et 4, auquel vous donne droit le jet de dé.

PIONS ATTENTE

◆ Il ne peut y avoir qu'1 seul pion Attente à la fois sur chaque carte.

◆ Après avoir résolu un pion Attente, défaussez-le.

ACTIONS SUR LES CARTES REFUGE

◆ **Pour effectuer une action sur une carte Décombres ou Meuble**, il suffit d'assigner 1 Personnage à la carte. Vous résolvez ainsi le texte au dos de la carte et ajoutez les pions et ressources indiqués à l'Inventaire.

◆ **Pour effectuer une action sur une carte Gravats**, il suffit d'assigner 1 Personnage et une Pelle de l'Inventaire à la carte, ou 2 Personnages. Vous pouvez ainsi retourner la carte pour indiquer que les gravats ont été partiellement dégagés. Ne défaussez pas la Pelle après cette action !

◆ **Pour effectuer une action sur une carte Restes de gravats**, suivez la même procédure que pour une carte Gravats. Cela vous permet de retirer la carte du jeu et ainsi dégager la case. Vous pourrez y installer un Bricolage ou encore accéder à des cases auparavant inaccessibles à cause des Gravats.

◆ **Pour effectuer une action sur une carte Barreaux**, il suffit d'assigner 1 Personnage et une Lame de scie issue de l'Inventaire à la carte. Vous résolvez ainsi le texte au dos de la carte et ajoutez les pions et ressources indiqués à l'Inventaire. Vous libérez également la case, comme lorsque vous retirez une carte Gravats.

◆ **Pour agir sur une carte Porte fermée**, il suffit d'assigner 1 Personnage et un Crochet de l'Inventaire à la carte. Vous essayez alors d'ouvrir la porte et lancez le dé Noir.

En cas d'échec, rien ne se passe. Vous avez simplement perdu une action.

Si vous réussissez, défaussez le pion Crochet et résolvez le texte au dos de la carte. Ajoutez les pions et ressources indiqués à l'Inventaire et retirez la carte du jeu. La case est également dégagée, comme lorsque vous retirez une carte Gravats.

▶ **Règles avancées** – voir 155.

▶ **Ou RETOUR AU JEU.**

400 FAQ PHASE DE CRÉPUSCULE

◆ Vous pouvez décider de priver volontairement un Personnage d'Eau ou de nourriture lors de la phase de Crépuscule, même si vous possédez suffisamment de pions ou de ressources dans l'Inventaire.

◆ Nous avons sciemment **limité les pions Eau à six** pour représenter la nécessité d'aller collecter de l'eau potable quotidiennement.

◆ Important : si vous trouvez qu'il est compliqué d'obtenir de la nourriture, souvenez-vous que vous avez toujours la possibilité de Commercer dans certains Lieux ou avec des Habitants et des Visiteurs. Utilisez aussi les cartes Bricolage qui permettent de produire des aliments ou de rendre vos repas plus nourrissants.

▶ **Règles avancées** – voir 351.

▶ **Ou RETOUR AU JEU.**

500 FAQ PHASE DE NUIT

Si la **Fatigue d'un Personnage atteint le niveau 4 suite à la tâche que vous lui avez assignée** (comme la Garde ou la Collecte), il termine sa tâche avant que vous n'ayez à résoudre la Fatigue niveau 4.

▶ **RETOUR AU JEU.**

600 FAQ PHASE DE COLLECTE

ACTIONS SPÉCIALES DES LIEUX

◆ Certains Lieux vous permettent de :

« Renvoyer 2 cartes Exploration pour reconnaître les environs »

« Renvoyer 6 cartes Exploration pour Commercer »

« Renvoyer 4 cartes Exploration pour vous Soigner »

« Renvoyer 3 cartes Exploration pour vous Sociabiliser »

Vous pouvez effectuer ces actions à tout moment de l'Exploration au lieu de piocher une carte du paquet de l'Inconnu.

CARTES EXPLORATION

◆ **Les cartes Exploration du paquet de l'Inconnu ont deux rôles.** Lorsque vous résolvez leurs effets, elles permettent de décrire les péripéties auxquelles le Personnage est confronté pendant qu'il explore. Quand vous les renvoyez dans le paquet d'Exploration sans consulter leur recto, elles représentent le temps qui passe et les efforts déployés par le Personnage. Plus vous sacrifiez de cartes, plus vous faites preuve de prudence, et moins le Personnage aura le temps de fouiller le lieu (et donc vous résoudrez moins de cartes Exploration).

◆ **La position des mots « OU » et « POUR »** sur les cartes ainsi que **les espaces vides** ont un sens précis. Ces termes indiquent les possibilités qui vont sont offertes et les conséquences de vos choix. Par exemple :

I) *Vous pouvez ignorer cette carte*

OU

IIa) *Fouiller les meubles :*

IIa1) *Renvoyer 2 cartes Exploration*

OU

IIa2) *Augmenter le Bruit de 1 et lancer le dé pour le Bruit*

POUR

IIb) *Piocher et résoudre une carte du paquet des Trouvailles (ligne Meuble).*

◆ **Quand il n'y a plus de cartes dans le paquet d'Exploration**, mélangez simplement les cartes de la Défausse pour créer un nouveau paquet d'Exploration. Attention : cette règle vaut pour le paquet d'Exploration, mais pas pour le paquet de l'Inconnu.

◆ **Les actions qui requièrent de renvoyer des cartes Exploration** ne peuvent être effectuées que si vous possédez encore un nombre suffisant de cartes Exploration. Vous pouvez effectuer ces actions plusieurs fois (sauf si une règle ou un script vous l'interdit) en renvoyant à chaque fois le nombre approprié de cartes Exploration.

◆ Au début de l'étape Choisir les Trouvailles, le Journal vous dit de remettre toutes les cartes Exploration et Habitants dans leurs paquets et de les mélanger. Cela concerne également les cartes restantes du paquet de l'Inconnu et celles situées sur la case Défausse.

CARTES TROUVAILLES

◆ **Si vous déclenchez une rencontre avec un Habitant en résolvant une carte Trouvailles**, résolvez d'abord la carte d'Habitants avant de vous occuper de la carte Trouvailles.

◆ S'emparer de certaines trouvailles peut avoir des conséquences particulières (c'est le cas des cartes Civils, Vagabonds et Survivants). Quand ce cas se présente, vous pouvez d'abord vérifier ce que vous avez trouvé. À vous de voir si ce butin en vaut la peine, ou si vous changez d'avis et laissez tomber.

CARTES PLAN

◆ Au début de l'étape Choisir les Trouvailles, le Journal vous dit de **remettre toutes les cartes Exploration et Habitants dans leurs paquets respectifs et de les mélanger**. Cela vaut aussi pour les cartes Plan de l'aire d'Exploration. Lorsque vous revenez visiter un Lieu, toutes les cartes Plan sont à nouveau mélangées dans le paquet d'Exploration. Par exemple, même si vous avez ouvert une Porte fermée lors de votre dernière visite, vous pouvez à nouveau rencontrer une Porte fermée et l'ouvrir une nouvelle fois.

BRUIT

◆ Le Bruit ne peut jamais excéder 8 ou être inférieur à 1. Quand une règle vous dit d'augmenter le Bruit, ce qui le ferait passer au-dessus de 8, il reste à 8. De même, lorsqu'une règle vous dit de diminuer le Bruit, ce qui le ferait passer en-dessous de 1, il reste à 1. Ainsi, vous pouvez par exemple effectuer une action qui requiert d'augmenter le Bruit de 3 même s'il est déjà à 8.

Si une règle vous permet de ne pas piocher une carte Habitants, **diminuez quand même le Bruit à 1**. On considère malgré tout que la rencontre a été déclenchée.

CARTES HABITANTS

◆ **Carte Rebelles** : si vous acceptez l'offre des Rebelles (1 Alcool frelaté et 1 Cigarette), les conséquences de votre choix sont décrites plus bas sur la carte. Vous aurez notamment la possibilité de Commercer. Cette action de Commerce se distingue de l'offre initiale des Rebelles : résolvez une nouvelle action de Commerce en vous reportant au script 215.

◆ **« Ignorez cette carte »** signifie que vous devez remettre la carte dans son paquet sans la résoudre. Ne piochez pas une autre carte à la place.

MORT DE TOUS LES PERSONNAGES

▶ Lorsque tous les Personnages qui participent à une Collecte meurent, voir 266.

PILE DES TROUVAILLES

◆ La Pile des Trouvailles rassemble tous les pions qu'ont trouvés les collecteurs. Ce n'est qu'au moment où les Personnages rentrent au Refuge (étape Choisir les Trouvailles) qu'ils estiment le poids qu'ils peuvent porter (la somme des valeurs de Sac à dos de tous les collecteurs) et font le tri entre ce qu'ils souhaitent ramener et ce qu'ils doivent abandonner, faute de pouvoir le transporter.

ÉTAPE CHOISIR LES TROUVAILLES

◆ Le paragraphe Choisir les Trouvailles autorise le joueur à ajouter autant de ressources (Eau, Bois, Composants) qu'il le souhaite à la Pile des Trouvailles. Il n'est limité que par leur poids et les valeurs de Sac à dos des Personnages qui prennent part à la Collecte.

▶ **Règles avancées** – voir 534.

▶ **Ou RETOUR AU JEU.**

610 FAQ PLATEAU DE JEU AVANCÉ

◆ La face avancée du plateau ne comporte **pas de case Idées**. Mélangez toutes les cartes Bricolage (basiques et avancées) pour former un paquet que vous placerez sur la case Bricolage.

◆ Les règles inscrites sur les cases du plateau (par exemple Jardin sauvage) ne s'appliquent pas tant qu'une carte les recouvre et que la case en question n'a pas été dégagée.

◆ **2x cartes Gravats** signifie que, lors de la mise en place, vous devez empiler 2 cartes Gravats sur la case. Il faudra les résoudre l'une après l'autre.

◆ La règle **Tireur embusqué ! sur la face avancée** ne s'applique qu'au Personnage qui vient d'effectuer une action au dernier étage du Refuge.

◆ Si vous piochez la carte Le poids de la réalité en réalisant l'action CHERCHER, remettez-la dans le paquet et piochez une autre carte Trouvailles.

▶ **RETOUR AU JEU.**

700 FAQ PHASE DE RAID DE NUIT

◆ Quand **tous les Gardes meurent** durant une phase de Raid de nuit, cela ne compte pas comme si vous n'aviez désigné aucun Personnage pour monter la garde au Refuge. Dans cette situation, ne résolvez pas le script 333.

◆ Lorsque les **Dégâts et Blessures sont réduits de X points** grâce à une carte Raid de nuit, vous devez décidez de comment vous répartissez ces points entre les deux valeurs. Par exemple, si les Dégâts et les Blessures sont réduits de 3 points au total, vous pouvez décider de réduire les Dégâts de 1 et les Blessures de 2.

◆ Quand la carte **Vague de Criminalité vous demande d'ajouter 2 cartes Habitants ou Raid de nuit (marquées d'un coin rouge)** au paquet adéquat, c'est à vous de décider quel type de carte vous allez ajouter. Ainsi, vous pouvez ajouter 2 cartes au paquet Raid de nuit, ou 2 cartes au paquet d'Habitants, ou 1 carte à chacun de ces paquets.

◆ **« Ignorez cette carte »** signifie que vous devez remettre la carte dans son paquet sans la résoudre. Ne piochez pas de nouvelle carte.

◆ **« En commençant par le pion de la plus haute valeur »** signifie que vous devez d'abord défausser le pion dont la valeur est la plus élevée, et terminer par celui dont la valeur est la plus faible. Si plusieurs pions ont la même valeur, choisissez celui que vous préférez défausser.

▶ Au cours de la phase de Raid de nuit, les symboles et comptent comme des échecs.

▶ **RETOUR AU JEU.**

800 FAQ PHASE D'AUBE

CARTES DESTIN

◆ Lorsqu'une carte Destin vous demande de **défausser des pions Médicaments ou Herbes médicinales ou Bandages**, cela signifie que vous devez défausser tous les pions Médicaments ou tous les pions Herbes médicinales ou tous les pions Bandages, et non un seul pion du type choisi. Il n'est donc pas forcément intéressant de placer plus de 1 pion Médicaments ou Bandages à la fois sur un même Personnage.

◆ On ne peut pas défausser les pions Bandages / Médicaments / Herbes médicinales assignées à un Personnage. Seules les cartes Destin vous y obligent.

◆ **« Le Lieu le plus proche »** signifie la carte Lieu placée sur la case du plateau associée au nombre le plus élevé (dans l'icône verte).

◆ Si, à un moment de la partie, **il n'y a plus de cartes dans le paquet de Lieu**, prenez les cartes Lieu que vous avez placées dans le sac de rebut et mélangez-les pour créer un nouveau paquet de Lieu.
◆ Lorsque vous devez **résoudre les Traits** des Personnages, appliquez les effets dans l'ordre de votre choix.

PIONS ATTENTE

◆ Il ne peut y avoir qu'1 seul pion Attente à la fois sur chaque carte.

ALCOOL

◆ Un Personnage avec une Fatigue de 3 peut quand même utiliser de l'Alcool frelaté - augmentez sa Fatigue à 4.
◆ Un Personnage avec une Fatigue de 4 ne peut plus du tout utiliser d'Alcool.

LA MORT A FRAPPÉ

◆ Si un Personnage meurt ou quitte le groupe une fois que vous avez résolu l'effet de « La mort a frappé », ne résolvez pas une nouvelle fois l'effet de cette règle. La règle ne s'applique que pour les Personnages qui sont morts / ont quitté le groupe entre le début de la journée et juste avant que vous ne résolviez l'effet de « La mort a frappé ».

FICHE DE SAUVEGARDE

◆ Vous pouvez télécharger des fiches de sauvegarde au format PDF pour en imprimer d'autres. Reportez-vous à la section À Propos des Règles au début de ce livre.
▶ **Règles avancées** – voir 909.
▶ **Ou RETOUR AU JEU.**

900 FAQ COMBAT

RENCONTRE AVEC LES HABITANTS

◆ Si vous rencontrez des Habitants, vous pouvez **vous passer de vérifier leur nombre et leur armement** si vous n'avez pas l'intention de les combattre (et que le combat ne commence pas automatiquement). Cependant, lorsque vous devez les affronter, il faut déterminer leurs effectifs et les Armes qu'ils portent.

DÉS DE COMBAT

◆ Les seuls **symboles qui indiquent le nombre de Blessures infligées** sont les symboles poing (dé Gris), couteau (dé Jaune) et réticule de visée (dé Rouge). Les significations des autres symboles sont décrites dans le Journal.
◆ À chaque round, les combattants attaquent et se blessent simultanément. Bien qu'il n'y ait qu'un seul set de dés de combat, considérez que tous les assaillants lancent les dés de combat simultanément.
▶ Le symbole ... ne s'applique qu'aux ENNEMIS qui combattent. Quand vous jetez les dés pour les Personnages, il est considéré comme un échec.

PROUESSE

◆ Un Personnage peut **TOUJOURS utiliser sa Prouesse lorsqu'il lance les dés de combat**, peu importe la situation (pendant un combat, une escalade, etc.). Les règles et les scripts vous le rappellent parfois.
◆ Lorsqu'un Personnage utilise sa Prouesse pour relancer un dé, il peut obtenir un meilleur résultat ou au contraire **en obtenir un pire que le précédent**, puisque seul le dernier jet est pris en compte.

CHANGEMENT D'ARME

◆ Au début de chaque round de combat, les Personnages ou les Ennemis peuvent librement changer d'Arme s'ils en ont une autre sur eux. Par exemple, lorsqu'ils sont à court de Munition, ils peuvent troquer leur Pistolet contre un Couteau.
◆ Les Personnages ne peuvent pas s'échanger des pions Arme entre eux au cours d'un combat. On ne peut ramasser l'Arme d'un Personnage mort qu'une fois le combat terminé, sauf si les Personnages fuient le combat. Dans ce cas, l'Arme est perdue. Défaussez-la immédiatement.

CARTES DESTIN

◆ **Enrayée / Arme perdue** – une fois le combat terminé, le Personnage récupère son arme.
◆ **Esquive** – l'esquive concerne le combattant (Personnage ou Ennemi) dont le jet de dé a provoqué l'arrivée de cette carte Destin en jeu.

PIONS ENNEMIS

◆ Une fois le combat résolu, défaussez les pions Ennemi et remettez-les face cachée dans la boîte.

ARMES DES ENNEMIS

◆ Lorsqu'un Personnage **prend des Armes à feu sur des Ennemis morts** et que le script ne spécifie pas le nombre de Munitions qu'il trouve avec, on considère qu'il n'y en a aucune.

BLESSURES DES PERSONNAGES

◆ Lorsque vous répartissez les Blessures entre les Personnages, vous devez faire en sorte de ne pas excéder le nombre de Blessures maximum qu'ils peuvent encaisser. Ainsi, vous ne pouvez pas faire subir 4 Blessures à un Personnage qui en a déjà 3 et considérer qu'il subit les 3 restantes une fois qu'il est mort.
▶ **RETOUR AU JEU.**

901 FAQ COMMERCE

◆ **Si vous ne parvenez pas à échanger des pions d'une valeur strictement égale** quand vous commercez, les points excédentaires que vous dépensez sont perdus.

Par exemple, si un Marchand propose un seul pion d'une valeur de 8 et que vous ne pouvez l'échanger que contre un pion d'une valeur de 10, les 2 points de différence sont définitivement perdus pour vous.

Cependant, dans la plupart des cas, il y a suffisamment de choix pour que vous trouviez un objet de faible valeur qui vous permette de faire un échange sans perte.
▶ **RETOUR AU JEU.**

905 UTILISER LES SCÉNARIOS

◆ Les scénarios sont un **mode avancé** du jeu. Familiarisez-vous avec les règles de base avant de les essayer.
◆ Ils incluent des **scripts supplémentaires, indiqués par une flèche rouge**. Vous devez les résoudre quand les conditions énoncées dans leurs titres sont remplies.
◆ Vous pouvez jouer les deux scénarios inclus dans la boîte en utilisant la **face basique ou avancée du plateau**.
◆ Les scénarios offrent des parties plus courtes, mais tout aussi intenses. Ils permettent de représenter le stade final ou très avancé d'une partie et modifient parfois certaines règles de base ainsi que la mise en place du jeu. Les changements et les nouveaux éléments sont décrits dans la fiche de scénario.
▶ **RETOUR AU JEU.**

RÈGLES AVANCÉES SECRÈTES

Cette section contient la liste des Règles Avancées Secrètes fournies à divers endroits du Livre des Scripts.

155

◆ **DÉPLACER UN BRICOLAGE** – un Personnage peut utiliser 1 action pour déplacer une carte Bricolage déjà installée sur une case libre de votre choix.

◆ **DÉMONTER UN BRICOLAGE** – un Personnage peut utiliser 1 action pour démonter un Bricolage. Remettez la carte dans le paquet de Bricolage et ajoutez les ressources et pions requis pour l'installer à votre Inventaire.

Lorsqu'une carte Bricolage vous apporte un bonus au moment de son installation (la Chaise par exemple), il ne s'applique que la première fois où vous installez la carte.

◆ **QUATRIÈME ACTION** – un Personnage qui ne possède aucune case noire sur ses pions État peut utiliser une quatrième action, mais en contrepartie, il doit augmenter sa Fatigue de 2.

351

◆ **MANGER À TOUT MOMENT** – les Personnages peuvent manger n'importe quand, sauf pendant les combats et la résolution des scripts. Consommer un pion de nourriture suit les mêmes mécanismes que ceux décrits dans la phase de Crépuscule.

Le Personnage devra quand même résoudre l'étape Faim de la phase de Crépuscule, et modifier sa Faim en conséquence.

◆ **MANGER UN CHAT OU UN CHIEN** – si les joueurs le veulent, ils peuvent utiliser cette règle spéciale macabre qui permet aux Personnages de manger leur animal de compagnie en dernier recours.

Retirez le chat du jeu et ajoutez 2 Aliment cru à l'Inventaire.

Retirez le chien du jeu et ajoutez 4 Aliment cru à l'Inventaire.

Et surtout, lancez le dé Noir et comparez le résultat avec l'Empathie des Personnages présents. Augmentez de 1 le Mal-être de chaque Personnage dont l'Empathie est strictement supérieure au résultat.

Espérons que vous n'utiliserez jamais cette règle !

534

◆ **CACHER DES TROUVAILLES DANS LES LIEUX** – les joueurs peuvent cacher dans les Lieux qu'ils explorent les pions et ressources qu'ils ne ramènent pas au Refuge afin de les retrouver lors de leur prochain passage. Ils doivent pour cela placer les pions en question sur la carte Lieu.

Lors de la visite suivante, lancez le dé Noir. Sur un résultat de 1-6, défaussez ces pions et ressources « cachés » dans la boîte. Sur un résultat de 7-10, placez-les sur la Pile des Trouvailles.

Si le Lieu est retiré du jeu, les pions et ressources cachés sont immédiatement défaussés dans la boîte.

Si vous avez besoin de piocher des pions ou des ressources dans la boîte et qu'il n'y en a plus, mais qu'il en reste sur une carte Lieu, vous devez les prendre parmi les pions « cachés » de la carte Lieu.

◆ **SAC À DOS CHARGÉ** – chaque Personnage participant à une Collecte peut porter plus de Trouvailles en ajoutant 1 à sa valeur de Sac à dos. En contrepartie, chacun doit augmenter sa Fatigue de 2. Cela signifie que les Personnages ne peuvent pas utiliser cette règle si leur Fatigue est déjà à 3 ou 4.

◆ **ÉCHANGER DES LIEUX** – au début ou à la fin de la Collecte, vous pouvez renvoyer 4 cartes Exploration pour échanger l'une des 3 cartes Lieu en jeu et en piocher une autre dans le paquet de Lieu.

909

◆ **ASSIGNER DES MÉDICAMENTS ET BANDAGES À TOUT MOMENT** – un Personnage peut utiliser des pions Médicaments, Herbes médicinales et Bandages à tout moment de la partie (en les défaussant de la Pile des Trouvailles s'il collecte, ou de l'Inventaire s'il se trouve dans le Refuge), sauf durant un combat et la résolution d'un script.

Les pions Médicaments, Herbes médicinales et Bandages placés sur un Personnage ne fonctionnent qu'au moment de résoudre les cartes Destin, pendant la phase d'Aube, selon les règles décrites sur la carte Destin.

◆ **CONSOMMER DE L'ALCOOL À TOUT MOMENT** – un Personnage peut utiliser de l'Alcool frelaté ou de l'Alcool pur à tout moment, sauf durant un combat ou la résolution d'un script. Le fonctionnement de l'Alcool est décrit dans la règle Alcool (voir Journal : phase d'Aube).

ERRATA

Cette section décrit les changements officiels dans le texte des règles et des cartes, ainsi que les errata du Livre des Scripts.

PLATEAU DE JEU

L'action « Chercher » sur la case Porte fermée du sous-sol devrait s'appeler « Fouiller ».

CARTES CHAPITRE

CHAPITRE I

La phrase suivante devrait être ajoutée au bas de la carte, en dernière position du texte principal :

« Après avoir déterminé les Objectifs, piochez la première carte du paquet d'Événement. »

CARTES ÉVÉNEMENT

INVASION DE RATS

Le second paragraphe devrait dire :

« Puis, pendant la prochaine phase d'Aube, si vous avez un Assommoir et qu´un pion Attente est placé dessus, ce piège fournit 1 Aliment cru supplémentaire. »

CARTES EXPLORATION

CACHETTE

La seconde phrase de la section haute de la carte devrait dire :

« Renvoyer 2 cartes Exploration pour la garder sur l'aire d'Exploration et l´utiliser à n´importe quel moment de cette Collecte. »

BARREAUX, ENTRÉE DU SOUS-SOL, PORTE FERMÉE, PORTE BLOQUÉE, GRAVATS

La troisième phrase de ces cartes (dans l'encadré beige) devrait dire :

« **S'il y en a,** résolvez cette carte immédiatement ou placez-la sur l'aire d'Exploration pour… »

CARTES BRICOLAGE

FABRIQUER UNE CHAISE

Le texte de cette carte devrait dire :

« Après avoir fabriqué la chaise pour la première fois, diminuez de 1 le Mal-être de tous les Personnages. »

CHAUFFAGE SIMPLE

Le texte de cette carte devrait dire :

« Pour chaque combinaison 2 Bois / 2 Livre / 1 Bois + 1 Livre ➥ Défaussez 1 pion Froid »

CARTES HABITANTS

SANS-ABRI

La première phrase du second paragraphe devrait dire :

« Si vous lui donnez des pions vert / jaune pour une valeur totale de 5 ou plus… »

CIVILS (X2), VAGABONDS, SURVIVANTS (X2)

Ces cartes Habitants doivent être placées sur l'aire d'Exploration (et non pas la case Exploration).

LIVRE DES SCRIPTS

SCRIPT 191

Le premier point devrait renvoyer au script 192, et le second au script 753.

SCRIPT 281

La capacité de la « LAME DE SCIE FINE » devrait dire :

« Fonctionne comme une Lame de scie ordinaire, mais rien ne peut vous obliger à la défausser depuis la Pile des Trouvailles ou l'Inventaire (vous pouvez toujours la vendre pendant une action de Commerce). »

SCRIPT 333

Le point « ▶ **RETOUR AU JEU** » doit être retiré à la fin de ce script.

SCRIPT 600

La deuxième phrase de la section « CARTES PLAN » devrait dire :

« Cela vaut aussi pour les cartes Plan de l'aire d'Exploration. »

SCRIPT 630

Le dernier paragraphe devrait dire :

« Retirez la première carte du paquet d'Événement (sauf si c'est le Cessez-le-feu). Si une carte Chapitre se trouve au sommet de ce paquet, retirez la première carte Événement qui se présente au-dessous d'elle. »

SCRIPT 655

La dernière phrase du second point devrait dire :

« Si vous prenez l'enfant avec vous (il a un poids de 3) – voyez 488. »

SCRIPT 810

À la fin de ce script, le point devrait dire « ▶ **Retour à 1000** ».

SCRIPT 836

La phrase de l'avant-dernier paragraphe devrait dire :

« Jusqu'à la fin de la campagne, le sous-sol demeure inaccessible (y compris la (ou les) case(s) Farfouiller). »

SCRIPT 877

Cette entrée est manquante dans le Livre des Scripts de la version française. Elle devrait dire :

« Les journées passées dans un danger permanent, à éviter les tirs, nous ont profondément marqués. Nous sommes physiquement et mentalement épuisés. Cela ne cesse d'empirer, et nous perdons espoir d'être secourus. Personne n'a plus la force de s'atteler aux vaines corvées que sont le pillage, la quête de nourriture ou le combat pour sa propre survie…

Pendant la phase d'Actions de jour, les Personnages ne pourront pas effectuer plus d'une action chacun.

Diminuez de 1 la Fatigue de chaque Personnage.

▶ **RETOUR AU JEU** »

SCRIPT 909

Le premier paragraphe du premier point devrait dire :

« Des pions Médicaments, Herbes médicinales et Bandages peuvent être placés sur un Personnage à tout moment de la partie (en les prenant dans la Pile des Trouvailles si le Personnage collecte, ou dans l'Inventaire s'il se trouve au Refuge), sauf durant un combat et la résolution d'un script. »

SCRIPT 923

La capacité de la « TENUE DE CAMOUFLAGE » devrait dire :

« Si vous avez la Tenue de camouflage avec vous, et si le nombre de Personnages pendant la Collecte est égal inférieur ou égal au nombre de traits sur le pion Tenue de camouflage, faites comme si le Bruit actuel était diminué de 3 lorsque vous lancez le dé pour le Bruit. »

SCRIPT 1146

Le début de la phrase du dernier paragraphe devrait dire :

« Si les Ennemis subissent collectivement 2 Blessures, ils essaieront de s'enfuir… »

SCRIPT 1150

Ce script devrait dire :

« En nous apercevant, le garçon hésite un court instant, comme s'il doutait de pouvoir véritablement nous faire confiance. ▶ **Voir 1825.** »

SCRIPT 1270

Le dernier paragraphe devrait dire :

« Si les chiens subissent collectivement 2 Blessure, ils s'enfuiront. »

SCRIPT 1564

Le troisième paragraphe devrait dire :

« Retirez la première carte du paquet d'Événement (sauf si c'est le Cessez-le-feu). Si une carte Chapitre se trouve au sommet de ce paquet, retirez la première carte Événement qui se présente au-dessous d'elle. »

SCRIPT 1659

Le premier point devrait dire :

« ▶ **Lorsque vous résolvez le Trait du Personnages, lancez le dé Noir. Résultat 1 ou 2** – voyez 1217. »

SCRIPT 1812

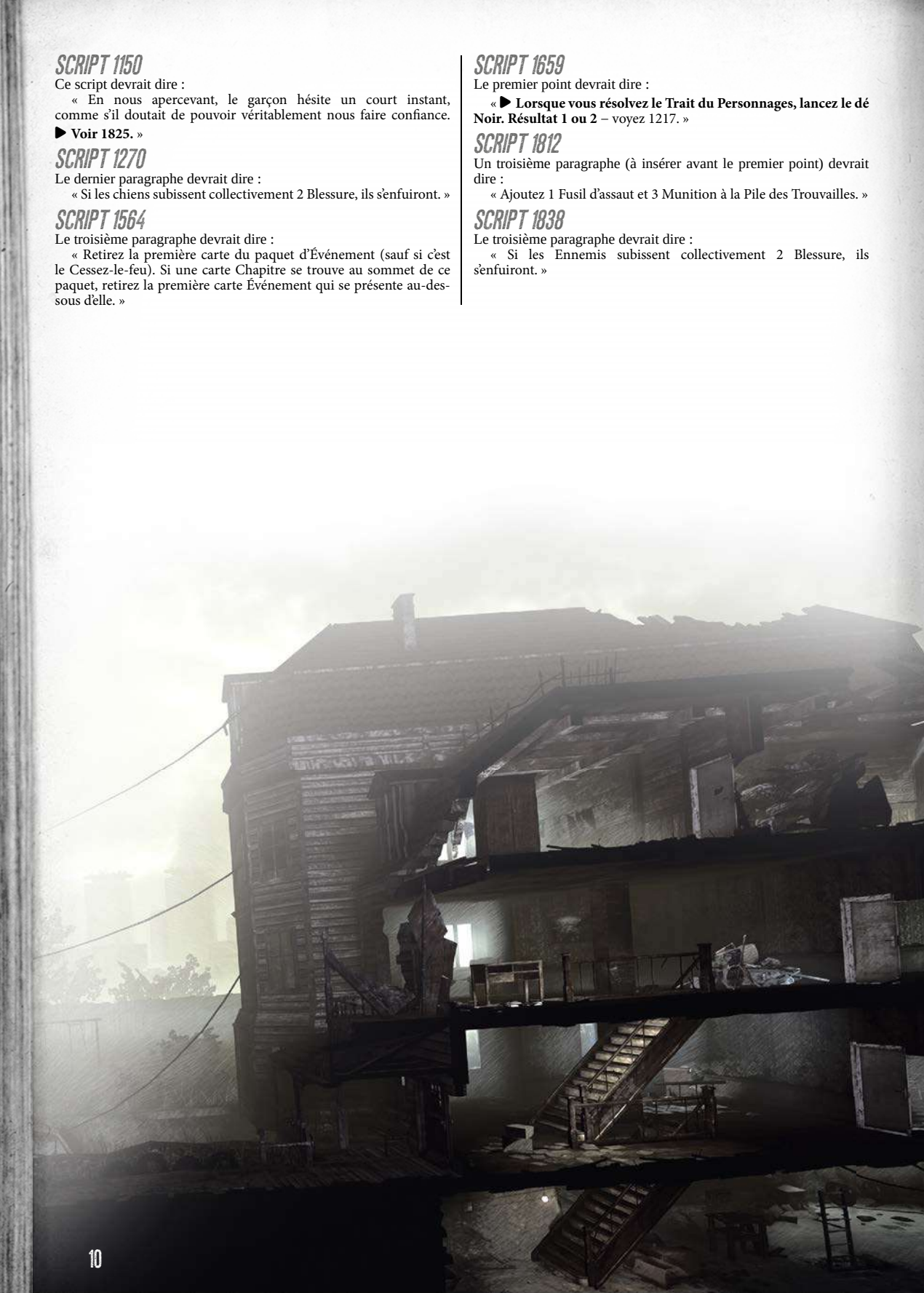
Un troisième paragraphe (à insérer avant le premier point) devrait dire :

« Ajoutez 1 Fusil d'assaut et 3 Munition à la Pile des Trouvailles. »

SCRIPT 1838

Le troisième paragraphe devrait dire :

« Si les Ennemis subissent collectivement 2 Blessure, ils s'enfuiront. »



CLARIFICATIONS DE RÈGLES

Cette section propose des Clarifications de Règles pour les problèmes fréquemment rencontrés lors des parties de *This War of Mine : le Jeu de Plateau*.

GÉNÉRAL

Q : Quand puis-je utiliser les numéros dans les cercles de couleur, que l'on trouve sur la plupart des cartes ?
R : Ces numéros apparaissent dans le bandeau inférieur de nombreuses cartes, et font référence à des entrées du Livre des Scripts. Ils ne servent qu'après la pioche d'une carte Le Poids de la Réalité dont le texte vous indique spécifiquement de les utiliser. Le reste du temps, ignorez-les complètement : ils n'ont aucune autre fonction dans le jeu.

Q : Quand puis-je utiliser le Livre des Scripts ?
R : Uniquement lorsqu'on vous demande de résoudre un script après la pioche d'une carte Le Poids de la Réalité, ou lorsque vous souhaitez vérifier un encart de FAQ mentionné dans le Journal afin de connaître les détails de certaines règles.

Q : Quand puis-je utiliser les pions suivants : Médicaments, Herbes médicinales et Bandages ? Le fait de les placer sur une carte Personnage entraîne-t-il des soins plus efficaces ?
R : Ces pions peuvent être placés sur une carte Personnage à n'importe quel moment (excepté pendant la phase d'Aube), mais ils ne se déclenchent pas automatiquement. Chacun d'eux prend effet lorsqu'une carte Destin piochée pendant la phase d'Aube l'indique spécifiquement. Si le texte d'une carte ne vous autorise pas à utiliser un pion d'un certain type, celui-ci reste sur la carte Personnage (rien ne peut le retirer, le prendre ou le déplacer vers une autre carte Personnage).
Ajouter un plus grand nombre de pions sur vos cartes Personnage n'a aucune incidence sur leur efficacité. En outre, les cartes Destin vous obligent à en défausser certains. Cela signifie que si une carte Personnage contient (par exemple) 2 pions Médicaments et qu'une carte Destin vous autorise à utiliser ce type de pions pour soigner des Personnages, 1 pion Médicaments sera utilisé efficacement et l'autre sera défaussé sans avoir d'effet (et donc gaspillé).

Q : Quand puis-je remplir les conditions décrites sur les cartes Objectif de Chapitre, par exemple défausser des pions, afin de déplacer le pion Statut et d'accomplir un Objectif ?
R : Vous pouvez les remplir à n'importe quel moment tant que vous êtes le Meneur, qu'il s'agit des conditions de la carte Objectif de Chapitre active et que l'Inventaire contient les pions appropriés.

Q : Que sont les pions Attente, et que puis-je faire avec ?
R : Les pions Attente sont typiquement utilisés de concert avec les cartes Bricolage, et ils représentent le temps nécessaire pour effectuer certaines activités ou obtenir certains effets, comme collecter de l'Eau avec le Collecteur d'Eau de Pluie. Les pions Attente prennent effet lors de la résolution d'une carte Destin, pendant chaque phase d'Aube.
Il ne peut y avoir qu'1 seul pion Attente à la fois sur chaque carte, comme les cartes Bricolage.

Q : Que sont les pions Barricade, et où puis-je les récupérer ?
R : Les pions Barricade vous permettent de sécuriser et d'isoler le Refuge ; ils réduisent l'effet des pions Froid et des cartes Raid de Nuit. Vous ne pouvez les construire qu'à partir du moment où le Refuge est équipé de la carte Bricolage Atelier.

Q : Quand puis-je mettre fin à une phase de Collecte ?
R : Le Collecte s'achève immédiatement lorsque le paquet de l'Inconnu est épuisé (c'est-à-dire qu'il ne reste plus aucune carte dedans). De plus, vous pouvez mettre volontairement fin à une phase de Collecte si la section inférieure de la carte Exploration que vous venez de résoudre porte la mention « Ou terminez l'exploration ».

EFFETS DE CARTES

CARTES ÉVÉNEMENT

TIREURS EMBUSQUÉS

Q : Quand dois-je arrêter de lancer le dé de Combat Rouge pour les Personnages Collecteurs ?
R : Vous devez arrêter de lancer le dé si :
l'un des Collecteurs subit au moins une Blessure – car le tir avertit les autres Personnages, qui se mettent aussitôt à l'abri (du moins pour l'instant…).
tous les Collecteurs ont lancé le dé et personne n'a été blessé – car cela signifie que le groupe de Collecte est désormais hors de portée des tireurs embusqués.

CARTES LIEU

Q : Lorsque je résous l'une des options décrites sur certaines cartes Lieu, comme le Square Central ou l'Hôpital de la Ville, quand puis-je renvoyer des cartes Exploration ?
R : Vous pouvez le faire pendant la phase de Collecte, après que le paquet de l'Inconnu a été préparé (afin que vous disposiez de cartes Exploration à renvoyer).

CARTES DESTIN

Q : La phase d'Aube est en cours. J'ai pioché et résolu une carte Destin dans son intégralité, mais sa section inférieure comporte l'image d'un dé ainsi qu'un bandeau supplémentaire de règles. Que dois-je faire avec ces éléments ?
R : Les cartes Destin ont deux rôles différents : elles sont utilisées pendant la phase d'Aube pour résoudre divers effets généraux et, dans certaines situations, elles se déclenchent pendant la phase de Combat.
Si une carte Destin est piochée pendant la phase d'Aube, contentez-vous d'ignorer toute la section inférieure (le bandeau noir surmonté d'un dé). Toutefois, lorsque vous obtenez le résultat « § » sur votre dé de Combat pendant un affrontement, vous pouvez choisir de piocher une carte Destin. Si vous le faites, ignorez la section supérieure de la carte et vérifiez, dans la partie inférieure, si la couleur du dé illustré correspond à celle du dé que vous venez de lancer (voir Journal – Fiche de Combat pour plus de précisions).

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

EDGE galakta 11 bit studios AWAKEN REALMS

This War of Mine est TM de 11 bit studios S.A. Tous droits réservés. Édition française par Edge Entertainment.