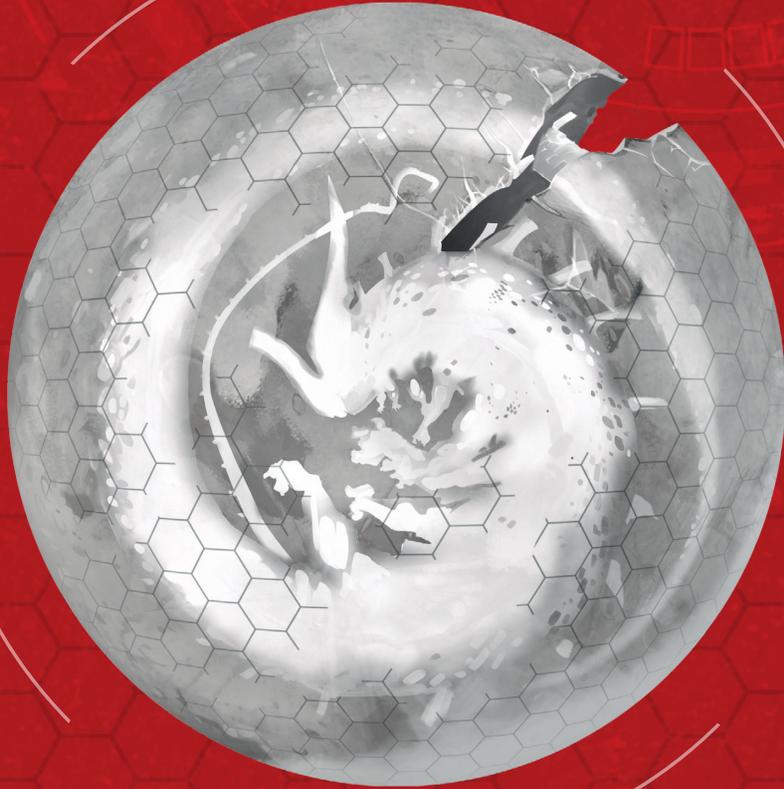


FELIX MERTIKAT

TSUKUYOMI

F U L L M O O N D O W N



AFTER THE MOONFALL

EXPANSION

CODEX

>>> SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
MATÉRIEL DE JEU	2
JUSQU'À 6 JOUEURS	3
NOUVEAU MATÉRIEL DE JEU	6
CARTES MISSION	6

NOUVELLES FACTIONS	7
ENFANTS DU LION	8
KAMPFGRUPPE 03	9
CARTES COMBAT	10

>>> INTRODUCTION

QU'EST-CE QU'APRÈS LA CHUTE ?

Cette extension pour TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE ajoute deux nouvelles factions jouables, des tuiles Zone supplémentaires, de nouvelles cartes Action et Événement et de nouveaux marqueurs de jeu pour rendre le jeu jouable jusqu'à 6 joueurs.

>>> MATÉRIEL DE JEU



14 tuiles Zone (recto-verso)



52 marqueurs Territoire
26 par faction



2 cartes Mission



2 marqueurs Initiative
1 pour chaque faction



6 cartes Événement



10 cartes Combat

4 cartes Combat pour les Enfants du Lion,
6 cartes Combat pour le Kampfgruppe 03



15 figurines Oni
8 petits Oni, 5 Oni moyens,
2 grands Oni



2 plateaux Faction (recto-verso)
 1 pour les Enfants du Lion,
 1 pour Kampfgruppe 03



23 figurines Enfants du Lion
 1 Dominateur, 5 Maîtres des Animaux,
 9 Gardes, 3 Serviteurs, 5 Animaux



40 marqueurs
 10 marqueurs Production, 10 marqueurs Toxique
 5 marqueurs Tsukuyumi, 15 marqueurs +2 PV



2 zones de départ (recto-verso)
 1 Landemodul (Kampfgruppe 03),
 1 Tête de Lion (*Lion's Head*, Enfants du Lion)



9 figurines Kampfgruppe 03
 1 Beowulf, 1 Beowulf Améliorée, 1 Erzengel,
 1 Freischütz, 1 Freischütz Améliorée, 1 Drachentöter,
 1 Drachentöter Améliorée, 1 Marduk,
 1 Marduk Améliorée



5 marqueurs Missile
 2 Grappe,
 2 Tête chercheuse,
 1 Ragnarök

>>> JUSQU'À 6 JOUEURS

Encore plus de cartes Événement

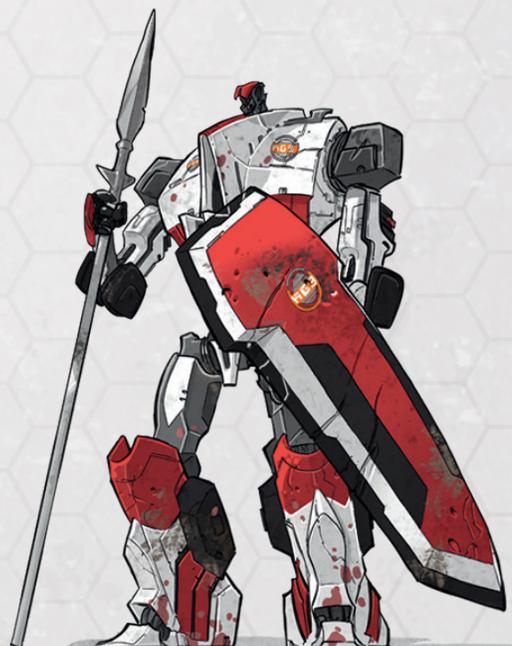
Mélangez toutes les cartes Événement provenant de l'extension **APRÈS LA CHUTE** avec celles du jeu de base. Ces événements peuvent tous être utilisés même si vous jouez à moins de 6 joueurs. En bas à droite des cartes, vous verrez un repère « AM » si vous voulez les retrier.

Encore plus de zones

Mélangez et distribuez **35 tuiles Zone** à **5 joueurs**.

Mélangez et distribuez **42 tuiles Zone** à **6 joueurs**.

Ce Codex contient de nouveaux scénarios jouables jusqu'à 6 joueurs (voir p. 4).



>>> SCÉNARIOS À 6 JOUEURS

Les scénarios décrivent une mise en place du plateau différente des règles standard de mise en place du jeu. Certains scénarios nécessitent des tuiles Zone spécifiques qui doivent être choisies avant la mise en place. Les tuiles Zone grises doivent être prises au hasard et ne représentent pas de type de zone spécifique.

Toutes les règles spéciales spécifiques à un scénario sont expliquées à côté de la mise en place du plateau.

>> ALLIANCE CONTRE-NATURE

Zones
40

Règles spéciales

- Les zones de départ peuvent uniquement être placées le long des lignes rouges. Exception : Nuée Noire et Kampfgruppe 03.

Soudain, vous devez négocier une trêve avec une intelligence étrange... juste quand vous vous retrouvez du même côté du monde et que vous partagez des ressources limitées. Mais là où certains verront un cessez-le-feu, d'autres y verront une chance d'enfin éliminer définitivement un ennemi.



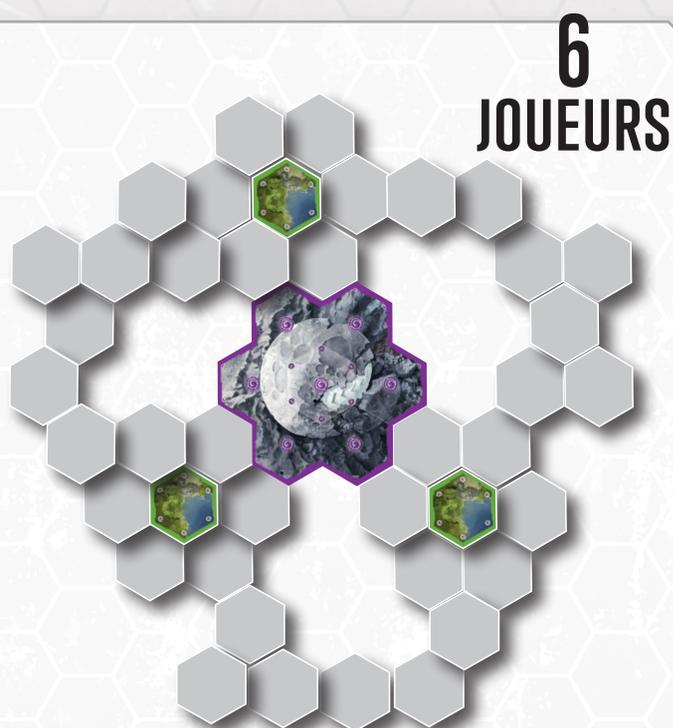
>> VUE SUR LE LAC

Zones
42

Règles spéciales

- Pas de placement adjacent à une zone de la Lune.
- Les **événements épiques** ne peuvent pas être utilisés.

À certains endroits, l'eau est revenue et forme des lacs trop étendus pour être traversés. Certains chemins ont été coupés et seules quelques crêtes sont encore à l'abri de l'eau. Heureusement, c'est bientôt l'hiver, cela ouvrira de nouveaux chemins grâce aux chutes de neige et au gel.





6 JOUEURS



>> LE MONDE MOUVANT

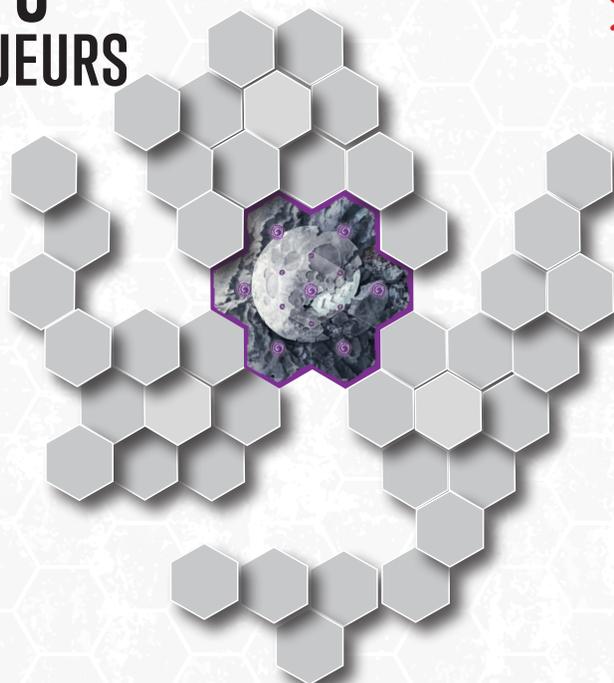
Zones
42

Règles spéciales

- Mélangez les **événements épiques** avec les autres cartes Événement.
- Chaque joueur commence la partie avec 2 cartes Événement. (Distribuez ces cartes avant de mélanger les événements épiques dans la pioche.)

La Lune bouge et avec elle la terre, les montagnes et l'eau. Vous pouvez voir la façon avec laquelle tout bouge et évolue. Malheureusement, nous ne pouvons pas nous permettre d'être prudents. Si nous n'exprimons pas nos revendications rapidement, demain, ça pourrait être trop tard.

6 JOUEURS



>> GOUFFRES SANS FOND

Zones
42

Règles spéciales

- Les **événements épiques** ne peuvent pas être utilisés.

Le monde disparaît sous nos yeux. De moins en moins d'espace est à notre disposition, le reste est avalé par la terre, ne laissant que des canyons accidentés. Le chemin menant à la Lune est pavé d'Oni et d'ennemis en tous genres. Trouverons-nous le bonheur dans l'arrière-pays ?

>>> NOUVEAU MATÉRIEL DE JEU

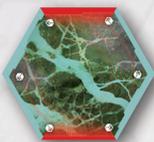
Nouveaux événements

Dans cette extension, vous trouverez de nouveaux événements que vous pourrez mélanger avec ceux de base. Si vous voulez les retirer du jeu, vous pouvez trier les cartes grâce au repère « AM » situé en bas à droite des cartes Événements pour différencier celles issues de l'extension.

Nouveau type de zone

RIVIÈRE (turquoise)

Les zones Rivière accordent +1  point de production lors de la phase verte et uniquement lors de la phase verte. Cette zone vaut 1 point de victoire à la fin de la partie pour le joueur y possédant 1 marqueur Territoire.



Nouvelle caractéristique de zone

Une nouvelle caractéristique de zone est ajoutée au jeu : la caractéristique **Toxique**. Elle utilise les zones *Toxiques* ainsi que les marqueurs et cartes Événements correspondantes.

Caractéristique : Toxique

Les zones *Toxiques* valent 0 point de victoire.

Elles peuvent tout de même être conquises et considérées comme des zones conquises, par exemple pour l'accomplissement de missions ou d'objectifs.



>>> CARTES MISSION



Les Oni qui doivent être détruits pour cette mission peuvent être détruits en plusieurs manches.

Des marqueurs Territoire Oni peuvent être utilisés pour les comptabiliser.



Dès qu'un joueur déplace 3 unités ou plus sur la Lune, il reçoit 1 point de victoire en récompense. Les unités doivent seulement entrer sur une zone de la Lune, elles n'ont pas besoin de la conquérir, ni de la conserver.



>>> NOUVELLES FACTIONS

– CHILDREN OF THE LION – ENFANTS DU LION

10

Ce clan africain a entraîné d'énormes animaux mutants pour obtenir la suprématie. Grâce aux capacités des *Animaux*, les Enfants du Lion peuvent changer de territoire en permanence. Les *Animaux* sont contrôlés uniquement par les *Maîtres des Animaux*, éléments clefs du clan. Tous les membres du clan rêvent de devenir un jour un *Maître des Animaux*, voire un *Dominateur*, mais quoi qu'il en soit leur loyauté est acquise. Ensemble ils sont plus forts.



KAMPFGRUPPE 03

3

Un ancien ordre de chevaliers-chasseurs de dragons qui se battent pour la survie de la Terre. Les énormes armures de combat du Kampfgruppe 03 sont souvent la dernière chose que voient leurs ennemis avant de passer de vie à trépas. Personne n'arrive à la cheville des Kampfgruppe 03 sur le champ de bataille. Leur seule faiblesse, c'est leur nombre réduit.



>>> ENFANTS DU LION - MAÎTRES ET SERVITEURS



« Du calme, mon grand. Du calme. » Les animaux deviennent de plus en plus nerveux au fur et à mesure qu'on s'approche de la Lune. Un autre signe qu'ils sont sur la bonne voie. En route pour conquérir le monde.

Conseils stratégiques

La stratégie des Enfants du Lion repose sur le contrôle du plateau. Pour gagner, vous devez faire pivoter des zones et en créer de nouvelles pour désavantager au maximum vos adversaires. Échanger 2 zones peut transformer une zone inutile en zone tactiquement importante ou valant beaucoup de points de victoire.

Essayez de protéger vos *Maîtres des Animaux*. Ils coûtent bien trop cher à produire. Essayez de ne jamais avoir plus d'un *Maître des Animaux* dans la même zone et ayez toujours au moins un *Garde* pour le protéger.

Escorte

Cette Action de défense augmente les points de santé des *Gardes* et force les *Gardes* à encaisser les dégâts en premier. Même si un adversaire est autorisé à déterminer quelle unité subit les dégâts en premier, ce seront quand même les *Gardes* qui encaisseront les dégâts en premier.

La seconde partie de la défense fait référence au *Buffle* et à l'*Éléphant* qui sont autorisés à utiliser leurs capacités spéciales après le combat. Cependant, il n'y a pas besoin qu'un *Maître des Animaux* soit dans la zone pour le faire.

Découvrir un nouveau territoire

Le joueur peut choisir de créer n'importe quel type de zone. Pour cela, il peut regarder dans la réserve de tuiles Zone non utilisées et sélectionner celle de son choix.

La nouvelle zone doit être adjacente au *Buffle/Éléphant*. Remarque : cela ne signifie pas que l'*Animal* se déplace dans cette nouvelle zone. Le joueur doit toujours déplacer activement ses unités vers la nouvelle zone pour la conquérir, par exemple. Le joueur n'obtient pas non plus automatiquement le contrôle de ces nouvelles zones ! Vous pouvez ignorer les Barrages pour placer de nouvelles zones.

Remplacer une zone

Cette capacité peut modifier le type de zone, mais tous les marqueurs de joueurs (comme Terraformation, Mine, Œuf...) sont tout de même transférés dans la nouvelle zone. Tous les autres marqueurs et caractéristiques ainsi que les marqueurs Territoire sont pour leur part retirés. Cette capacité n'affecte pas les unités. Le joueur peut choisir librement la nouvelle zone dans la réserve.

Tourner une zone

Cette capacité permet aussi de faire pivoter tous les marqueurs sur la tuile Zone, de cette façon vous pouvez donc aussi déplacer un marqueur Barrage qui bloquait votre passage. Cette compétence ne peut être utilisée sur la Lune, mais peut être utilisée sur d'autres zones ayant la caractéristique *Tsukuyumi*.

Gardes

S'il y a des *Gardes* sur une zone où les Enfants du Lion subissent des dégâts, ces dégâts peuvent toujours être attribués aux *Gardes* en premier. Même si votre adversaire est autorisé à choisir quelle unité subit les dégâts en premier (par exemple, la carte Combat *Sniper* du *Kampfgruppe 03*), vous pouvez quand même répartir les dégâts sur les *Gardes* en premier.



Maître des Animaux et Animaux

Les *Animaux* sont plus efficaces quand un *Dominateur* ou un *Maître des Animaux* est situé dans la même zone.

S'il n'y a pas de *Maître des Animaux* dans la même zone qu'un *Animal*, alors les dégâts d'attaque et les points de conquête de l'*Animal* en question vont immédiatement être réduits à 10 et ils vont perdre toutes leurs capacités et compétences spéciales, ainsi que les bonus d'attaque du *Lion*.

Un *Animal* sans *Maître des animaux* présent sur sa zone ne peut pas se déplacer avec l'**action de déplacement** (👤), mais il peut être déplacé par des cartes Événements ou par des actions spécifiques à une faction, comme l'Action de défense des *Seigneurs* de la mer perdue ou celle des *Seigneurs Sangliers*.

Dès qu'un *Maître des Animaux* entre sur la zone, les *Animaux* récupèrent immédiatement toutes leurs capacités et valeurs. Si un *Maître des Animaux* est éliminé durant un combat, les *Animaux* restent tout de même totalement opérationnels jusqu'à la fin du combat.



Dominateur et Gardes

Le *Dominateur* est un *Maître des Animaux* particulier : en effet, il ne peut pas être recruté directement. Dès qu'il est éliminé lors d'un combat, vous devez remplacer n'importe quelle figurine de *Garde* par celle du *Dominateur* après le combat.

Peu importe où se trouvait le *Dominateur* quand il a été éliminé et où se trouve le *Garde* remplacé. S'il n'y a pas de *Gardes* en jeu, le prochain *Garde* placé sur le plateau sera le *Dominateur*.



Objectif des Enfants du Lion : La Lune est à nous

Peu importe quelles zones de la Lune sont conquises. Si le centre en fait partie, le joueur recevra en plus le point de victoire standard durant la phase de score.

L'objectif est rempli à la fin de VOTRE *phase rouge*, il ne peut donc pas être annulé par un autre joueur.

>>> KAMPFGRUPPE 03 - CHASSEURS DE DRAGONS



Pense à la mission. Nous couvrons les arrières du Kampfgruppe 01. Si nous échouons, le destin de l'humanité est en jeu. Nous sommes le dernier rempart.

Conseils stratégiques

La principale force du Kampfgruppe 03 réside dans le combat. En plaçant judicieusement *Freischütz* vous pouvez conquérir des zones tout en éliminant des unités.

Si la défense des adversaires est trop élevée pour être ignorée, construisez un Missile Ragnarök et utilisez-le contre de grands groupes d'ennemis. Vous pouvez éliminer plus facilement et moins coûteusement de plus petits groupes.

Drachentöter

Drachentöter accorde une **action de combat** supplémentaire lors de la *phase rouge*. Cette attaque peut être utilisée même si la carte Action ne possède aucun **symbole d'attaque** lors de la *phase rouge* ou que la carte ne possède même pas de *phase rouge*.

Cette attaque supplémentaire doit être utilisée dans la zone dans laquelle *Drachentöter* est présente. Toutes les unités présentes dans cette zone, y compris les vôtres, participent à cette attaque. Vous ne pouvez pas utiliser cette action pour payer les cartes Combat de *Freischütz* ou d'*Erzengel*.



Missiles

Quand vous jouez *Annihilation* ou *Poursuite*, *Erzengel* peut utiliser des missiles supplémentaires pour augmenter les dégâts infligés. Le Missile Grappe inflige **+25 points de dégâts** et le Missile Tête chercheuse inflige **+40 points de dégâts**. Si *Erzengel* veut utiliser

le Missile Ragnarök, vous devez jouer la carte Combat *Explosion nucléaire*.

Le Missile Ragnarök ne peut pas être utilisé avec *Annihilation* et *Poursuite*. En revanche, le Missile Grappe et le Missile Tête chercheuse peuvent être utilisés avec la carte Combat *Explosion nucléaire*.

Le Missile Grappe peut être utilisé seul, avec une action de combat mais sans carte Combat, sur une zone adjacente à *Erzengel*.

Riposte : Maintenance

Si cette riposte est sélectionnée, le joueur du Kampfgruppe 03 doit désactiver une de ses cartes Combat et la mettre de côté. Cette carte Combat ne peut pas être utilisée jusqu'à ce qu'elle ait été réactivée en dépensant **1 point de production** au moment où les points de production peuvent être dépensés.



Objectif du Kampfgruppe 03 : Sauver le monde

Les Oni qui doivent être détruits pour accomplir cet objectif peuvent l'être durant différentes phases à partir du moment où elles appartiennent à la même manche.

Des marqueurs Territoire Oni peuvent être utilisés pour les comptabiliser.

Le Kampfgruppe 03 peut aussi choisir la carte Combat qui vient d'être jouée. Cependant, l'attaque en cours est totalement résolue avant que la carte Combat ne soit désactivée.

La carte Combat *Explosion nucléaire* peut aussi être désactivée si *Erzengel* n'est pas en jeu ou n'est pas équipée de Ragnarök. Remarque : la carte Combat doit d'abord être réactivée pour **1 point de production** même si *Erzengel* a déjà chargé le Missile.

Acheter le Missile ne réactive pas automatiquement la carte Combat.

Améliorations

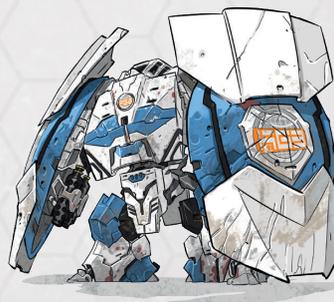
Toutes les armures de combat ne peuvent pas bénéficier d'une amélioration. Pour améliorer une unité, vous pouvez soit la remplacer par la figurine améliorée exclusive, soit ajouter l'anneau Amélioration. Si l'armure de combat est détruite, l'unité doit être recrée dans sa forme standard et améliorée de nouveau. Les adversaires ne peuvent pas attaquer une Amélioration séparément ni rétrograder une unité.

Amélioration : Marduk

L'amélioration *Marduk* permet à toutes les unités de se déplacer de 2 zones ou moins lors de la *phase rouge*. Ce bonus NE COMPTE PAS comme une action de déplacement supplémentaire. Elle améliore seulement l'action de déplacement de la carte Action.

Si la carte Action autorise déjà un **déplacement de 2 zones**, alors *Marduk* n'accorde aucun avantage.

Si la carte Action ne possède pas d'action de déplacement lors de la *phase rouge*, les unités du Kampfgruppe 03 peuvent quand même se déplacer comme si la carte possédait une **action de déplacement de 2 zones**.



Amélioration : Beowulf

Si vous sélectionnez *Protection* en guise de riposte, *Beowulf* augmente ses points de santé de **25** plutôt que de seulement 15. Ce bonus spécial ne s'applique qu'à *Beowulf*. Remarque : *Beowulf* devient *Massive* dès qu'elle est améliorée, elle ne peut donc plus bénéficier du déplacement supplémentaire accordé par l'Amélioration de *Marduk*.

>>> CARTES COMBAT

KAMPFGRUPPE 03

Conquête/Annihilation

Fonctionne comme les règles standard, mais *Freischütz* peut infliger 20 points de dégâts supplémentaires si elle est située à côté de la zone où le combat a lieu. *Freischütz* ignore les Barrages quand elle tire.

Si *Erzengel* est équipée du Missile Grappe ou du Missile Tête chercheuse, elle peut les utiliser en plus d'*Annihilation* si elle se trouve dans la zone. En revanche, elle ne peut pas utiliser le Missile Tête chercheuse si elle se trouve dans une zone adjacente. Vous ne pouvez pas utiliser Ragnarök comme complément à *Annihilation* contrairement à la règle habituelle.

Explosion nucléaire

Cette carte Combat ne peut être utilisée que si vous avez équipé *Erzengel* avec le Missile Ragnarök. Vous ne pouvez utiliser *Explosion nucléaire* que si *Erzengel* prend part au combat. Déterminez le nombre total de points de dégâts infligés par toutes les unités et par les Missiles d'*Erzengel*, ajoutez +20 points de dégâts si *Freischütz* est adjacent et +80 points de dégâts pour le Missile Ragnarök.

Placez ensuite un marqueur Radioactif sur la zone, même si vos unités et/ou des unités adverses sont toujours présentes. Remarque : cette carte Combat n'autorise pas vos adversaires à utiliser **Protection** ou **Action de défense** en guise de riposte.

Une fois utilisés, tous les Missiles sont détruits selon la règle habituelle, y compris le Missile Ragnarök. Ils peuvent bien sûr être produits de nouveau.

Poursuite

Cette carte est identique à la carte Combat *Annihilation*, mais le défenseur ne peut choisir comme riposte que **Protection**.

Conquête sacrée

Le joueur du Kampfgruppe 03 conquiert automatiquement la zone, quel que soit le nombre de points de conquête de ses unités. Comme d'habitude, *Freischütz* peut infliger des dégâts supplémentaires si elle est située dans une zone adjacente.

Sniper

Cette carte possède 2 effets spécifiques : elle inflige 20 points de dégâts dans une zone adjacente, sans tenir compte des Barrages. De plus, le défenseur ne peut pas choisir de riposte, ni dans la zone de *Freischütz*, ni dans la zone ciblée.

Remarque : c'est le joueur du Kampfgruppe 03 et non le défenseur qui choisit les cibles de cette attaque. Les autres unités du Kampfgruppe 03 ne peuvent pas infliger de dégâts supplémentaires.

ENFANTS DU LION

Bêtes furieuses

Seuls les *Animaux* bénéficient du bonus de 50 points de conquête. Le *Buffle* ou l'*Éléphant* ne peuvent utiliser leur capacité que s'ils sont présents dans la zone ciblée et qu'ils ont survécu au combat. Vous pouvez choisir librement laquelle de ces capacités ils utilisent, à partir du moment où cette action est réalisable dans la zone en question. Si les deux unités sont présentes, vous pouvez utiliser une capacité pour chacune d'entre elles. Si vous décidez de déplacer vos unités à la place, vous pouvez faire quitter la zone à n'importe quel nombre d'unités. Les *Animaux* ne peuvent être déplacés que si un *Maître des Animaux* est présent.

Tendances violentes

Ajoutez +10 points de dégâts pour chaque *Garde* présent dans la zone.

RIPOSTES

KAMPFGRUPPE 03

Surcharge réacteur

Cette riposte est une exception à la règle de base. Le **défenseur** peut choisir n'importe quelle unité adverse et la détruire, indépendamment du nombre de points de dégâts qu'il pourrait causer ou du nombre de points de santé restant à l'unité en question.

Maintenance

Le joueur du Kampfgruppe 03 ne peut pas utiliser la carte Combat sélectionnée jusqu'à ce qu'il la réactive en dépensant 1  **point de production**. Le joueur peut même choisir une carte Combat qui n'est pas encore disponible comme *Explosion nucléaire*. L'attaquant doit alors dépenser 1  **point de production** supplémentaire pour remettre cette carte en jeu. Il est conseillé de séparer distinctement ses cartes Combat actives et inactives.

Le  **point de production** utilisé peut provenir de n'importe quelle source, y compris des cartes Événement.

Basse visibilité

Le joueur du Kampfgruppe 03 ne peut pas utiliser les 20 points de dégâts supplémentaires accordés par *Freischütz* même si cette unité est sur une zone adjacente.

Vent

La zone ne reçoit pas le marqueur de caractéristique *Radioactive*.

Coque de protection endommagée

Si *Erzengel* se trouve toujours dans la zone porteuse du marqueur Radioactif à la fin de la manche, elle est éliminée.

Cette riposte ne s'applique qu'à la manche en cours.

Indignation générale

Après l'action de combat du Kampfgruppe 03, le défenseur peut utiliser 1  **point de production** selon les règles spécifiques de sa faction pour acheter/améliorer une unité ou des éléments de jeu.

Ce symbole de production ne peut être combiné avec aucun bonus, comme celui des *Pondeuses* de la Nuée Noire. Le joueur doit respecter toutes ses règles de faction pour effectuer cette production. Ne peut être utilisé par des Oni.

ENFANTS DU LION

Activité tectonique

Faites pivoter la zone sur elle-même dans n'importe quel sens et de l'angle de votre choix. Toutes les unités et les marqueurs présents restent en place.

Nouvelle contrée

Le défenseur peut choisir n'importe quelle tuile Zone dans la réserve et la placer n'importe où sur le bord du plateau.

Vendetta

Le défenseur reçoit **une seule**  **action de combat gratuite**. Le joueur peut alors l'utiliser même s'il a déjà agi lors de cette phase, mais seulement après que les Enfants du Lion ont terminé leur phase. S'il décide de le faire, il joue alors avant le joueur suivant sur le plateau Initiative.

Remarque : cette action de combat n'inclut pas de déplacement et ne peut être réalisée que dans une zone contenant les unités du défenseur. Cependant, le défenseur peut combattre dans n'importe quelle zone où ses unités sont présentes.



L'HISTOIRE DU KAMPFGRUPPE 03



CYBERSAMURAI

Ils ont de la chance que nous n'adhérons pas au principe de la culpabilité héritée. Nous ne leur imputons pas les erreurs de leurs aînés.

Les Cybersamurai peuvent s'avérer étonnamment difficiles à attaquer s'ils ont développé les Connexions appropriées. Cependant, tant que vous ne constituez pas une menace trop importante, ils peuvent se concentrer sur d'autres cibles. Quand vous les attaquez, attaquez vite, avant qu'ils ne puissent s'adapter.

NUÉE NOIRE

Comme si on n'avait pas déjà assez de soucis comme ça. Ben voyons, maintenant on a des insectes ! Qui a laissé traîner son sandwich ?

Pour vaincre la Nuée Noire, vous devez vous montrer efficace. Essayez de ne pas gâcher d'attaque pour détruire seulement une poignée d'insectes. *Freischütz* constitue votre meilleur atout. Cela peut s'avérer utile d'avoir *Freischütz* dans une zone adjacente, pour qu'elle élimine des insectes pendant que vos armures de combat conquièrent la zone.



Votre point de vue sur les autres factions

NOMADES

Alliés potentiels. Mais bien trop préoccupés par leurs propres objectifs pour être dignes de confiance.

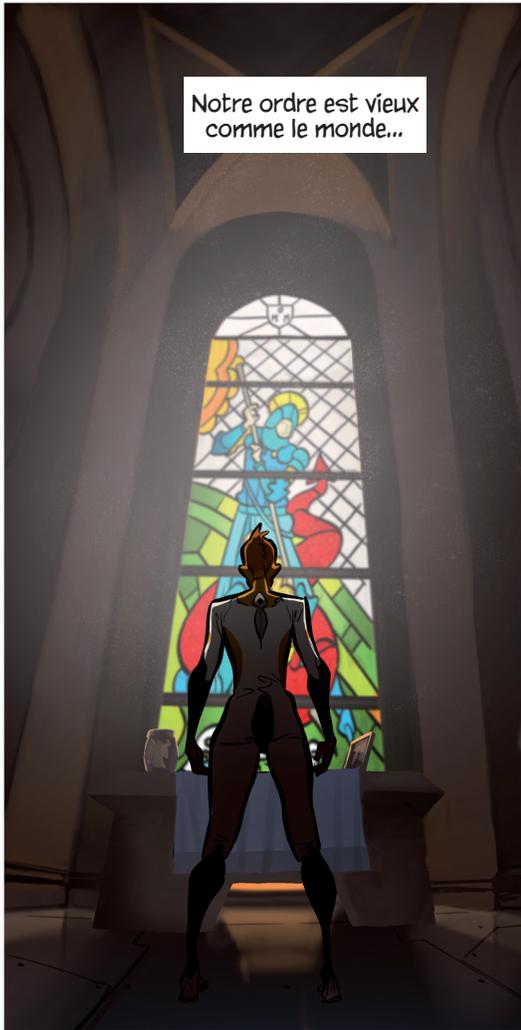
Respectez leur portée et les dégâts qu'ils peuvent infliger. Cela peut valoir le coup pour les Nomades de détruire vos armures de combat avant que vous ne deveniez une menace pour eux. Essayez d'éliminer leurs *Sergents Matos* avant qu'ils n'aient réussi à poser trop de Mines qui limiteraient sévèrement vos mouvements.

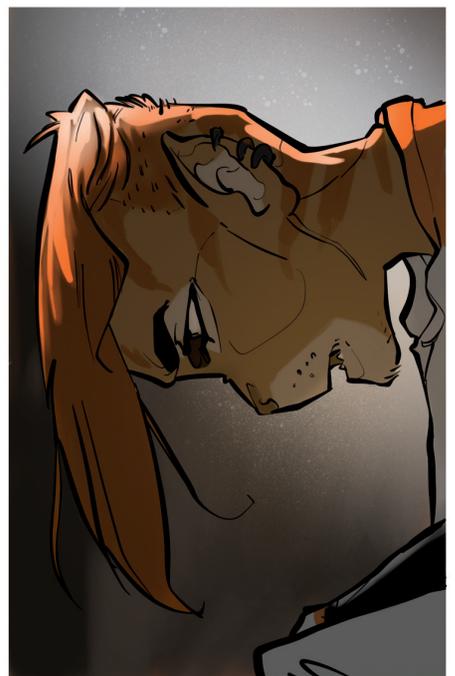
SEIGNEURS SANGLIERS

Anthropophages forcés, obsédés par la Lune. Cette bande est une des raisons pour lesquelles nous sommes seuls à accomplir notre mission.

Les *Groigneurs* sont les plus à même de contre-carrer vos plans en plaçant un grand nombre de marqueurs Terraformation, bloquant ainsi le passage pour vos unités non *Volantes*. Mais ne vous montrez pas trop confiant pour autant. Si les Seigneurs Sangliers décident qu'ils passeront à tout prix, ils peuvent piétiner vos armures de combat.

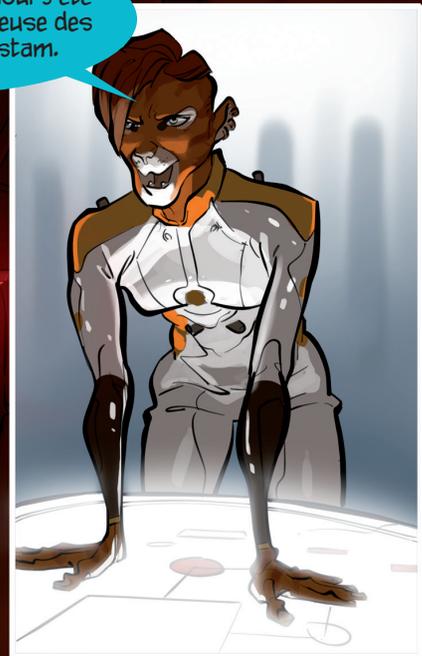








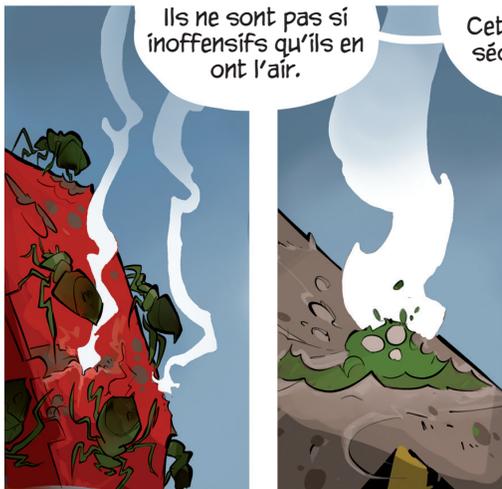
La malveillance a toujours été l'arme la plus dangereuse des dragons, frère Tristram.



Mais cette mission en vaut-elle vraiment la peine?



Toute mission, aussi triviale soit-elle, qui nous rapproche de la mort du dragon blanc en vaut la peine.



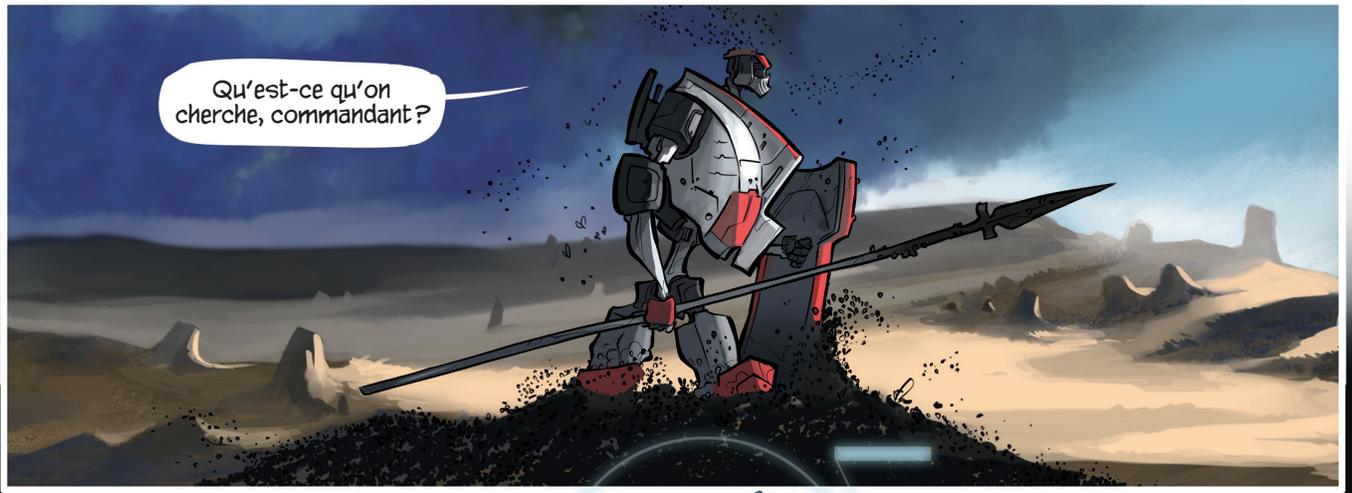
Ils ne sont pas si inoffensifs qu'ils en ont l'air.

Cette nouvelle race secrète de l'acide.



Même si chaque goutte d'acide n'a que peu de conséquences, je ne peux pas prévoir les dégâts irréparables que cela pourrait entraîner.

J'estime qu'il me reste trois heures tout au plus.



Qu'est-ce qu'on cherche, commandant ?

Si nous avons bien étudié toutes les données à notre disposition, il semblerait qu'il y ait une « Reine de la Nuée ».



Si on l'élimine, on neutralise toute la Nuée.



Tenez bon, frère Tristam. Nous sommes en route pour vous rejoindre. Si l'ennemi fait preuve de trop de résistance, battez en retraite !



Ils sont arrivés en même temps que le dragon et sont pires que n'importe quelle nuée de criquets.

Nous allons devoir les éliminer.



Nous ne sommes pas nombreux, ma sœur. Nous ne devons nous battre que si nous sommes certains que notre attaque les frappera en plein cœur.



Notre monde est à feu et à sang. Nous ne sommes pas en mesure de défendre tout ce que nous devrions.

Je suis le cadet du groupe. Permettez-moi de faire mes preuves. Si je pars seul en éclaireur au sein de la Nuée, je récupérerai les données dont nous avons besoin. Mon armure me protégera.



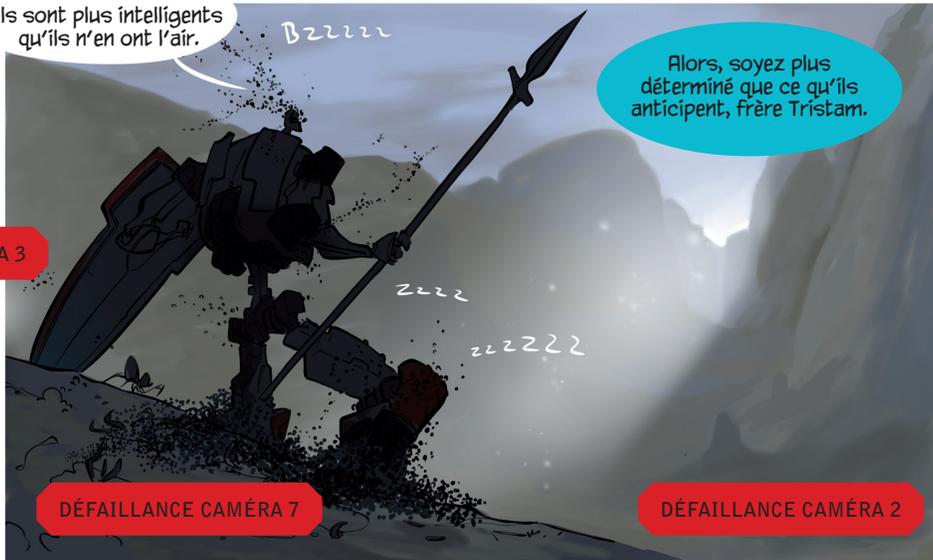
>>>EXPOSITION DE LA COQUE À DES OBJETS NON IDENTIFIÉS : 27 %<<<



La caméra 9 est HS.

DÉFAILLANCE CAMÉRA 3

Ils sont plus intelligents qu'ils n'en ont l'air.



Bzzzz
zzzz
zzzzzz

Alors, soyez plus déterminé que ce qu'ils anticipent, frère Tristam.

DÉFAILLANCE CAMÉRA 7

DÉFAILLANCE CAMÉRA 2



CIBLE LOCALISÉE

Là!



DÉFAILLANCE TOUTES CAMÉRAS

Ouvrez votre visière! Agissez à vue, mon frère.



Vous devriez envisager un repli stratégique.



Notre ordre ne l'emporte pas en se repliant.



Nous affrontons des dragons depuis que Troie a brûlé et que Marduk a été vénéré.



Et tandis que le monde évoluait, les chevaliers de l'Ordre de Saint-Georges se sont retranchés aux confins de la Terre pour continuer notre guerre secrète.



>>>INTÉGRITÉ DE L'ARTICULATION POSTÉRIÈRE : ÉTAT CRITIQUE<<<

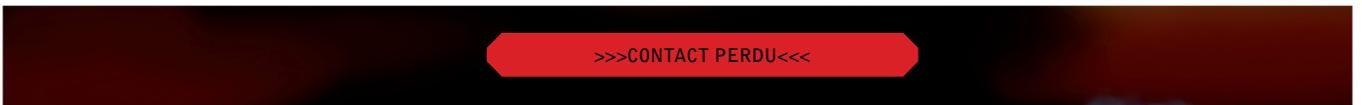
Commandant, une autre espèce d'insectes nous attaque. Ils perforent les articulations.

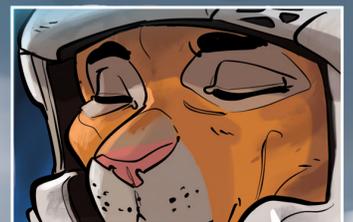
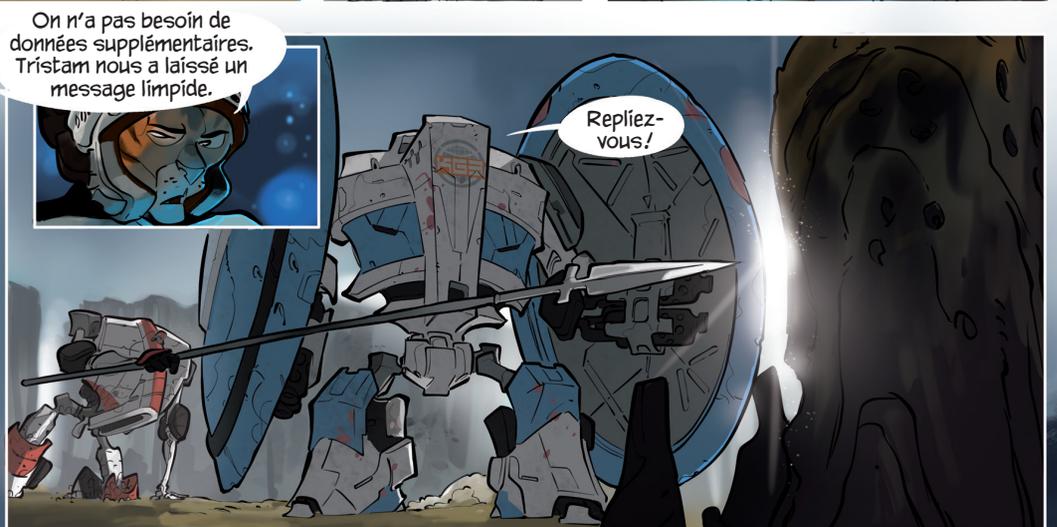


Frère Tristam, je dois... Brzzz... ordonner... repli...

Krzzzzzzzz... pour sauver l'armure...

...Le contact... ZZZZ... mission... Krsssss... futile!





Repose en paix, frère Tristam. Tu l'as emporté après tout.

KING RACoon GAMES

Auteur/Illustrateur/Création de l'univers :

Felix Mertikat

Coauteur :

Till Bröstl

Écriture et Conception de règles :

Felix Mertikat, Verena Klinke, Maxine Metzger

Conception graphique/Mise en page :

Maxine Metzger

Graphismes :

Oliver Graute

Auteurs des comics :

Andrea Bottlinger, André Wiesler, Bernhard Hennen, Bernd Perplies, Verena Klinke

Traduction :

Paul Richards, Maxine Metzger

King Racoön Games remercie particulièrement :

Jasmin Mertikat, Fabian Mertikat, Johannes May, Sarah Merabet, Daniel Sartor, Max Höllen, Domi Caina, Mathias Kwapil, Christophe Pfister, Bernd Perplies, Ric Wagner, Thorsten Fietzek, Marcela Neron, Oliver Scheel, Philip Griesbach, Kai Grosskordt, Heiko Eller, Michael Mingers, Anja Bagus, Sam Healey, Paul Lawitzki, Sabrina und Thorsten Fessler, Andreas Harport, Jan Treder, Moritz Metzger, Viriya Kaov, Charnel Nhek, Turgut Bozkurt, Igor Dieterle, Sam Beales.

Nous voudrions remercier tous nos backers KS pour leur soutien. Merci d'avoir cru en ce projet.

GREY FOX GAMES

Développement produit :

Matt Goldrick

Développement du jeu :

Josh Lobkowitz, Matt Goldrick

Conception graphique :

Tyler Myatt, Sarah Lafser

Création des figurines :

Chad Hovertor, Miguel Migeulon, Gabrielle Davis, IP Mukhamadeev Rim, Faatovich et toute l'équipe de Punga miniatures !

VERSION FRANÇAISE

DON'T PANIC GAMES

Directeur de publication : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Traduction : Mailys Lejosne, Nicolas Lion

Adaptation graphique : Vincent Diez

Relecture : Sarah Touzeau

Communication : Thomas Thus

© Tsukuyumi - Full Moon Down Felix Mertikat 2020



>>> DESCRIPTION DES ICÔNES

TYPES DE ZONE



FOND DE L'OcéAN
Pas de pouvoir particulier.



TERRAIN FERTILE
Rapporte 2 PV au joueur qui le contrôle (qui a placé l'un de ses marqueurs Territoire) en fin de partie.



MONTAGNE
Un attaquant a besoin de X points de conquête supplémentaires pour conquérir cette zone. Les défenseurs ont un bonus de X points de conquête.



RIVIÈRE (EXTENSION : APRÈS LA CHUTE)
Offre au joueur qui la contrôle 1 point de production supplémentaire lors de la *phase verte*.



TERRAIN DÉVASTÉ (EXTENSION : REJETONS ARDENTS)
Une zone dévastée ne vaut plus aucun point de victoire.

DÉPLACEMENTS



BARRAGE
Les unités ne peuvent pas pénétrer/quitter cette zone dans cette direction.

POINTS DE VICTOIRE

POINTS DE VICTOIRE IMMÉDIATS



LUNE
Si un joueur contrôle le centre de la Lune en fin de manche, il reçoit immédiatement 1 PV.



MISSIONS
Lorsqu'un joueur remplit les conditions d'une mission, il reçoit immédiatement 1 PV.



OBJECTIFS DE FACTION
Lorsqu'un joueur remplit les conditions de l'objectif spécifique de sa faction, il reçoit immédiatement 2 PV.



DÉTRUIRE UN REJETON ARDENT (EXTENSION : REJETONS ARDENTS)
Lorsqu'un joueur détruit un Rejeton Ardent, il reçoit immédiatement 1 PV.



AUTRES SOURCES
Certaines factions offrent des voies spécifiques pour marquer des PV (voir les plateaux Faction).

POINTS DE VICTOIRE DE FIN DE PARTIE



ZONES CONTRÔLÉES
Chaque zone contrôlée par un joueur lui rapporte 1 PV (exception : Terrains fertiles).



TERRAINS FERTILES CONTRÔLÉS
Chaque Terrain fertile contrôlé par un joueur lui rapporte 2 PV au lieu d'1.



POSITION SUR LE PLATEAU INITIATIVE
Le joueur en première position sur le plateau Initiative en fin de partie marque 2 PV supplémentaires, le joueur en deuxième position marque 1 PV supplémentaire.

CARACTÉRISTIQUES DES ZONES



RADIOACTIVE
Toutes les unités présentes dans une zone *Radioactive* sont détruites en fin de manche.



INSTABLE
Les Événements peuvent être joués dans une zone *Instable*, même occupée.



TSUKUYUMI
Les Oni peuvent être placés sur les zones *Tsukuyumi* et les zones adjacentes.



TOXIQUE (EXTENSION : APRÈS LA CHUTE)
Une zone *Toxique* ne vaut plus aucun point de victoire.

CAPACITÉS DES UNITÉS



VOLANTE
Ignorez les pénalités de déplacement et les unités ennemies lors d'un déplacement.



MASSIVE
Une unité *Massive* se déplace toujours d'une seule zone **par phase**, même si un pouvoir lui permettrait plus.



PRODUCTIVE
Une unité *Productive* rapporte 1 point de production supplémentaire lors de la *phase verte*.

UNE MANCHE

1. CHOIX DE LA CARTE ACTION
Chaque joueur choisit une seule carte Action et passe les cartes restantes à son voisin de gauche.

2. RÉALISATION DES ACTIONS

1 PHASE BLANCHE

2 PHASE BLEUE

3 PHASE VERTE

4 PHASE ROUGE

Chaque phase est entièrement jouée avant de passer à la phase suivante.

Chaque joueur choisit dans quel ordre il effectue ses actions.
Exception : déplacement AVANT attaque.

Les actions sont optionnelles, vous n'êtes pas obligés de les faire.
Exception : les actions Oni sont obligatoires.

3. DÉCOMPTE

Le joueur qui contrôle le centre de la Lune en fin de manche gagne 1 PV.

À la fin de chaque manche, chaque joueur calcule son score intermédiaire et l'annonce aux autres.