

DERIVE

Le livret de regles

SOMMAIRE :

Matériel

Avant la partie.....3

Votre objectif.....3

Condition de fin.....3

Déroulement de la partie.....4

Cartes personnage.....4

-Couple

-Spécifications

Points.....6

-actions

-qualifications

Entrer dans une salle.8

Cartes tuile.....8

Conduit d'aération...9

Livret d'enquête.....10

Exemple de tour.....10

Lore personnages.....11

Matériel :



1 Plateau



27 Tuiles salles



27 Cartes salle



6 Cartes personnages



1 Livret de règles



1 Livret d'enquête



2 tableaux



1 Pion décompte des tours



6 Pions personnage

Avant la partie :

Installez le plateau à plat, avec les tuiles "salle" face cachée à côté du plateau, en une ou plusieurs piles. Vous ne pouvez donc voir que le nom de la salle correspondante à la tuile.

Ensuite, faites une pile avec les cartes salles face cachée et mettez-la à côté du plateau.

Nous recommandons à chaque joueur de se munir d'une feuille et d'un stylo afin de pouvoir prendre des notes lors de leur aventure facilitant ainsi l'enquête.

Maintenant, chaque joueur doit choisir le membre d'équipage qu'il incarnera, en prenant son pion et sa fiche de personnage.

Notez que chaque personnage a ses propres compétences et sa propre histoire. Ensuite, placez la tuile « Vestiaire » sur la case Vestiaire du plateau, et placez-y l'équipe au complet.

Vous allez pouvoir débiter la partie. Prenez ensuite l'ordre de mission qui vous a été transmis par COTS et commencez la lecture.

Votre objectif :

Comme indiqué par votre ordre de mission, vous devez comprendre pourquoi le vaisseau a cessé d'émettre, et ramener à COTS les données accumulées par l'équipe scientifique du vaisseau.

Pour cela, vous devrez explorer et inspecter tous les couloirs et salles du FM-01, le vaisseau de recherche de COTS, la corporation qui vous emploie.

Conditions de fin :

Pour conclure votre aventure, il vous suffit de remplir l'ordre de mission qui vous a été donné à votre départ.

Pour cela, il vous faudra explorer le FM-01 afin de comprendre ce qui s'y est passé, et mettre la main sur les recherches de l'équipage.

Ensuite, retournez dans votre vaisseau, et allez sur le terminal qui se situe dans le poste de commandement. C'est là que vous pourrez mettre fin à votre mission quand vous estimerez que vous en aurez suffisamment enquêté.

ATTENTION : La décision de mettre fin à l'enquête est définitive et irrévocable. Une fois cela fait votre aventure sera terminée. Prenez la décision de façon réfléchie et quand vous penserez avoir suffisamment exploré le vaisseau

Déroulement de la partie :

Le jeu fonctionne en tour par tour. Un tour se termine quand tous les joueurs ont terminé de jouer. Le capitaine joue en premier. Ensuite, jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour le joueur vas pouvoir faire deux choses :

- se déplacer
 - interagir avec diverses éléments du plateau
- cela se fait à l'aide des point d'actions et de qualification.

Le capitaine dois incrémenter le compteur de tour présent sur le plateau d'un point en plus à chaque fois qu'il joue.

Si jamais le capitaine démarre son tour avec un compteur déjà à 7, ou que les joueurs viennent à mourir, référez vous au code 4439 du livret d'enquête

Le joueur se déplace en dépensant **deux points d'actions**. Il consulte ensuite un terminal avec deux points d'actions et pour finir utilise le **code** pour retrouver l'élément qui correspond dans le **livret d'enquête**.

Cartes personnages :

Somel Norrellielo

Âge..... 47 ans
Espèce..... Humain
Genre..... Homme

SCIENTIFIQUE

5 2 1

Description du personnage

Points d'actions

Points de qualifications

Pour découvrir toute l'histoire de celui-ci, nous vous invitons à vous référer au livret qui contient le récit plus détaillé de chacun des membres de votre équipage.

Le couple :

-Luna Alvarez et Gwenaëlle Lebenec sont en **couple**, et la présence de leur âme sœur leur donne plus de force pour continuer. Lorsque l'une d'entre elle commence son tour dans la même pièce que l'autre, elle dispose d'un point d'action supplémentaire pour ce tour.

SI l'un des deux membres du couple vient à rejoindre sa moitié pendant son tour, il ne disposera pas de point d'action supplémentaire. Celui-ci ne peut être obtenu qu'au début du tour.

Spécification



Force



Hackeur



Science



Mécanique



Médecin



Capitaine



Général



Le capitaine de l'équipage, Alex Rouke, a lui des points de qualification générale, ce qui signifie que ces points sont utilisables n'importe où.

Il peut hacker, réparer, forcer, mais reste néanmoins beaucoup moins compétent dans chacun de ces domaines que les autres membres de l'équipage qui sont, eux, spécialisés dans un domaine en particulier. de chacun des membres de votre équipage.

Points d'action:

Les points d'action représentent l'énergie de vos personnages.

Voici comment ils fonctionnent :

- Vous pouvez les utiliser pour vous déplacer, à raison d'une case par point d'action. Si vous n'avez plus de points d'action, alors vous ne pouvez plus vous déplacer.
- Vous pouvez interagir avec les objets marrons sur le plateau. Ces interactions ne coûtent aucun point de qualification, c'est un coût en point d'action.
- Si vous n'avez pas assez de points d'action pour finir l'action, vous pouvez tout de même dépenser vos points d'action pour en réduire le coût. Cette réduction est permanente, et s'applique à tous les joueurs. Ce qui signifie que vous ou un autre joueur pour compléter le manque au tour suivant.
- Vous pouvez donc être plusieurs à interagir avec le même objet.
- Vous n'êtes pas obligés d'utiliser tous vos points d'action avant de finir votre tour.
- Lorsque vous finissez votre tour, tous vos points d'action restants disparaissent. Vous commencerez le tour avec le nombre de points d'action précisé sur la fiche de votre personnage.
- Vous n'êtes pas obligés de tous les utiliser en même temps. Vous pouvez répartir leur utilisation afin de vous adapter à vos découvertes, et les utiliser avant et après avoir utilisé des points de compétences.



Exemple :

Natan utilise trois points d'action pour se déplacer de trois cases. Il utilise ensuite ses deux points d'action restants pour ouvrir une porte.

Cependant, il faut trois points d'action pour ouvrir la porte.

Il faudra donc que quelqu'un d'autre aide Natan en utilisant un point d'action pour ouvrir la porte, ou que Natan le fasse à son prochain tour.

Exemple :

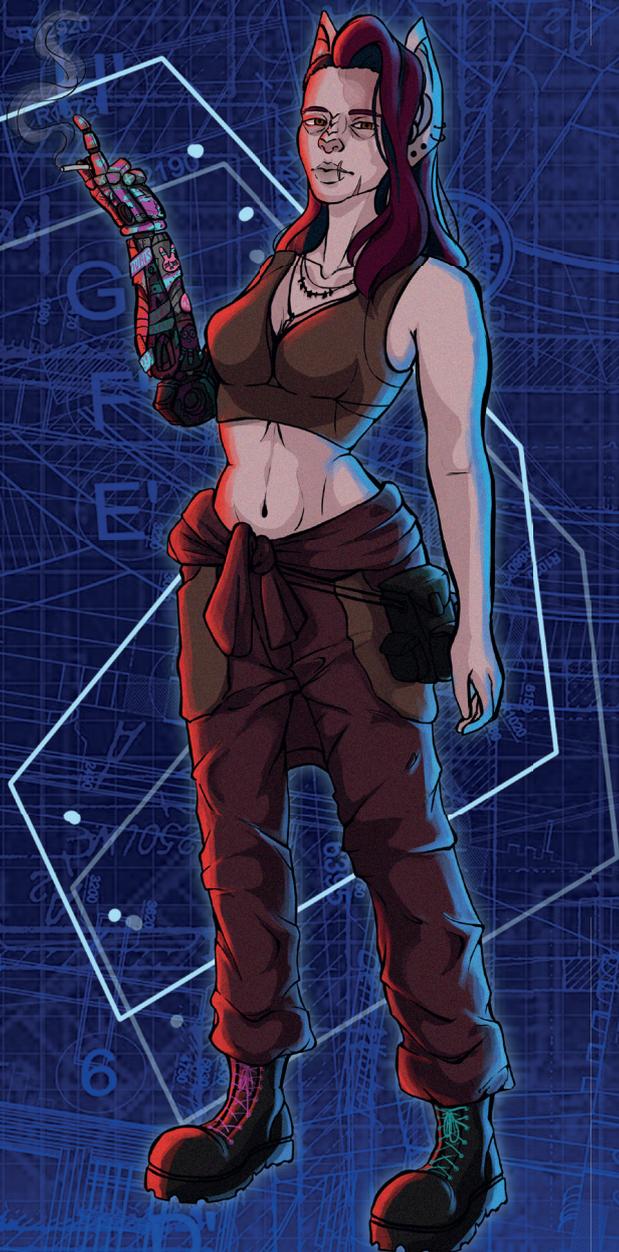
Gwenaëlle arrive devant une porte bloquée, qui nécessite deux points de mécanique pour être réparée.

Gwenaëlle dispose de 3 points de qualification en mécanique, elle peut réparer cette porte en dépensant deux points de mécanique.

La porte est désormais ouverte, et n'importe qui peut y passer.

Qualifications:

- Vos points de qualification sont indiqués sur votre fiche personnage .
- Vous pouvez utiliser vos points de qualification pour interagir avec divers objets sur le plateau.
- Les coûts de ces interactions sont également indiqués sur les cartes salles.
- Chaque compétence se distingue par une **couleur** et un **symbole** qui lui sont attribués.
- Pour interagir avec un élément, il faut se trouver sur la même case que celui-ci. Les éléments sont toujours indiqués clairement sur les tuiles du plateau que vous pouvez voir.
- Tout comme pour les points d'action, si vous n'avez pas assez de points de compétence pour terminer l'interaction en un tour, vous pouvez tout de même dépenser vos points de compétence afin de réduire le coût de l'interaction de manière permanente pour vous et les autres joueurs, ce qui vous permettra de finir l'interaction au tour suivant ou après.
- Une fois que vous avez réussi l'interaction en dépensant le nombre de points de compétence nécessaire, vous pouvez utiliser le code inscrit sur la carte salle correspondante.
- Vous commencerez toujours votre tour avec le nombre de points de qualification indiqué sur votre fiche de personnage, sauf éventuel bonus ou malus.
- Notez que certaines interactions requièrent des points de qualification spécifiques : vous devez utiliser les points correspondant à la ou les qualifications demandées pour pouvoir réussir l'action.
- **Attention** : pour ouvrir certaines portes, vous aurez besoin de points de qualification de force. Vous ne pourrez par conséquent pas utiliser de points de hacking pour ces interactions.



Entrer dans une salle :

- Pour entrer, il faut simplement dépenser un point d'action pour passer de la case à l'extérieur de la salle à la case à l'intérieur. Évidemment, il faut que la porte qui mène à la salle soit ouverte (certaines portes nécessitent des points de qualification pour être ouvertes).

- Quand vous entrez dans une salle, placez sur la case de la salle la tuile de la salle en question. Vous pourrez ainsi voir l'intérieur de la salle sur le verso de la tuile. Ensuite, prenez la carte "salle" correspondante dans la pioche. Lisez-la à haute voix pour partager son contenu avec vos collègues, afin de savoir ce que vous pouvez voir dans la salle et ce que vous pouvez y faire. Une fois que vous avez découvert une salle, la carte et la tuile de celle-ci restent sur le plateau, et vous pouvez choisir de les reconsulter.

A savoir : découvrir une salle et lire le contenu de sa carte ne coûte pas de point d'action étant donné que vous en avez déjà dépensé pour arriver dans ladite salle

placer les tuiles :



Cartes salles :



Des indices peuvent être dissimulés dans les cartes salles, observez bien et vous pourrez récupérer certaines infos qui pourraient vous aider dans votre enquête.

Conduit d'Aération

Vous trouverez des conduits de ventilation à l'intérieur du vaisseau. Ils sont segmentés en cases que vous devez parcourir en utilisant des points d'action. Notez qu'une seule personne peut se déplacer dans un conduit à la fois. Pour le traverser, vous devez d'abord dépenser un point d'action pour entrer à l'intérieur de celui-ci, puis un point par case traversée. Ainsi, vous avez besoin d'au moins deux points d'action pour entrer dans le conduit : un pour y pénétrer et un autre pour parcourir la première case. Une fois sorti du conduit, placez la tuile de la salle que vous venez de découvrir sur le plateau.

-Exemple : Louis se trouve sur une case où il y a un conduit de ventilation. Il peut dépenser 2 points d'action pour entrer dans le conduit. Étant donné que le conduit débouche directement sur une autre salle, Louis se retrouve directement dans la salle sur laquelle le conduit débouche, il peut donc placer la tuile de la salle.

Cependant, Léo est devant un conduit plus long, qui contient deux cases. Il dépense un point pour rentrer, puis 3 points car il change 3 fois de case, en incluant sa sortie du conduit.



Profil 1



Les pions en bois représentent les portes fermées, placez-les sur les portes de couleurs correspondantes sur le plateau.

Une fois ouverte, retirez le pion.

Les portes ouvertes resteront ouvertes jusqu'à la fin de la partie, or mention contraire dans le livret d'enquête.



Livret d'enquête :

Pour enquêter, vous aurez besoin du livret d'enquête. Lorsque vous trouverez un élément susceptible de vous aider dans votre enquête, comme un terminal de données, la carte de la salle vous indiquera un code.

Lorsque vous trouvez un code et que vous avez débloqué la possibilité de le consulter (en dépensant, par exemple, les points d'action nécessaires à sa consultation), prenez le livret d'enquête et consultez la page contenant le code. Pour cela, il vous suffira de consulter le sommaire du livret d'enquête pour savoir à quelle page se trouve le texte correspondant au code.

Les informations que vous lirez dans celui-ci doivent être partagées avec tout le groupe et peuvent être consultées à tout moment pendant l'aventure.

Durant la partie vous pourrez également trouvé des codes non indiqués précisément par les cartes salles mais par des enigmes. Quand vous pensez avoir trouvé un codes, vous pouvez consultés le sommaire pour voir si il est correct ou non a n'importe quel moment.

Une information débloquée restera accessible jusqu'à la fin et sera accessible depuis n'importe ou dans le vaisseau.

Exemple :

Léo, Louis, Julie, François, Natan et Rémi ont installé le plateau, et mis la pile de cartes « salles » à côté. Toutes les tuiles sont placées face cachée, et les pions personnages sont dans le vestiaire.

Les joueurs peuvent donc prendre la carte « vestiaire » dans la pile de cartes « salles ». Ils la lisent, afin d'obtenir une description plus précise de la salle, et savoir quelles actions y sont possibles.

Rémi prend le premier tour. Il bouge son personnage « Alex », le capitaine du groupe, de deux cases, ce qui lui coûte deux points d'action. Il arrive devant le terminal de la pièce, et voit sur la carte qu'il peut lire son contenu sans action particulière.

Il peut donc aller regarder la carte de la pièce qui indique que si les joueurs ont accès au terminal, alors ils peuvent aller lire la page 3 du livret d'enquête. Rémi peut donc lire cette page à voix haute aux autres membres de l'équipe. Ensuite, il dépense trois points d'action pour aller se déplacer vers la porte. Il sait qu'il faut deux points de force pour ouvrir la porte.

Il dépense donc deux points de qualification générale, ici en les transformant en points de "Force" pour ouvrir la porte qui est sur la même case que lui. Il choisit ensuite de finir son tour, même s'il pourrait accéder à la salle suivante.

LORE PERSONNAGES



Alex Rook

Issu d'une famille modeste, il a grandi avec une fascination pour. Dès son adolescence, il a pris la décision d'intégrer une académie militaire, animé par le rêve de naviguer parmi les étoiles. Son passage dans l'armée spatiale fut jalonné de missions pionnières, lui offrant une compréhension approfondie des défis inhérents à l'espace.

Toutefois, le cours de sa vie prit un tournant dramatique après une grave erreur commise au cours d'une mission, une erreur qui scella le destin tragique de tout son équipage. Contraint de quitter l'armée, Alex se retrouva confronté à la culpabilité et aux souvenirs douloureux de cette tragédie spatiale. Déterminé à poursuivre sa passion pour l'exploration spatiale, Alex tourna son regard vers la société privée "Children Of The Sky".

Ainsi, Alex se lança dans une nouvelle phase de sa vie, travaillant avec cette société visionnaire qui partageait sa quête de découvertes dans les confins de l'univers.



Andréa Smith

Andrea, ancienne médecin légiste dans un hôpital prestigieux de sa planète, était mariée à Kim, un éminent scientifique. Ensemble, ils formaient l'un des couples les plus intelligents de la galaxie.

Un jour, Kim partit à bord du vaisseau FM-01 pour une mission scientifique.

Andrea, éprouvant un pressentiment désagréable, ne put s'empêcher de craindre le pire. Lorsqu'elle apprit que le vaisseau ne répondait plus, son inquiétude se transforma en une détermination farouche.

Elle se porta immédiatement volontaire pour participer aux efforts de recherche et de sauvetage. Une nouvelle aventure commençait, mêlant amour, science et espoir dans les confins de l'espace.





Enis Braven

Lors d'une sortie, Enis provoqua un accident de transport alors qu'il était avec Roxane sa femme, qui était enceinte à ce moment-là. Cet incident déclencha un accouchement prématuré, mais malheureusement, Roxane ne survécut pas.

Impacté physiquement, leur enfant fut confronté à des défis considérables. Enis, alors jeune homme, dut accepter cette nouvelle réalité et s'efforcer d'avancer. Cependant, les problèmes de santé persistants de l'enfant nécessitaient un traitement coûteux et prolongé.

Face à ce dilemme financier, Enis décida de rejoindre "Children Of The Sky", une société scientifique spécialisée dans l'étude du temps. Attirée par son expérience militaire, l'entreprise promettait une rémunération généreuse. Cette nouvelle aventure, mêlant son passé militaire à une exploration plus pacifique de l'univers avec la promesse de soutien financier.

Somel Non-elliolo

Somel était habité par une soif insatiable de savoir. Issu d'une famille de scientifiques et de chercheurs, il avait grandi entouré de livres et de discussions animées sur les grandes énigmes de l'univers. Sa fascination précoce pour la physique quantique devint une véritable passion qui le consumma au fil des années.

Après avoir accompli ses premières thèses avec brio, la soif de savoir de Somel ne faisait que s'intensifier. C'est alors qu'il prit la décision audacieuse de postuler chez "Children Of The Sky". Cette société scientifique offrait un terrain fertile pour sa soif de savoir, promettant des découvertes inédites dans le domaine du temps et de l'espace.

Sa passion était une force motrice qui le guidait, un feu intérieur qui continuait de brûler, éclairant son chemin à travers les énigmes cosmiques qui se dressaient



Gwenaëlle Lebenec

Originaire de Quimper, avait déjà une carrière bien établie dans la mécanique. Travaillant chez "Children Of The Sky", une société scientifique spécialisée dans l'étude de l'espace et du temps.

C'est au cours de ces missions qu'elle fit la rencontre de Luna, une hackeuse talentueuse qui partageait son engagement pour la recherche et l'inconnu des vastes étendues célestes. Au fil du temps, leur collaboration professionnelle évolua naturellement vers quelque chose de plus intime. Lors des rares moments de détente et de congé, Gwenaëlle et Luna trouvaient refuge en admirant ensemble les étoiles depuis les murs vitrés des locaux de Children Of The Sky, chaque instant de tranquillité renforçait leur connexion.

Bien que Gwenaëlle apprécie de boire, elle s'abstient toujours pendant les missions, préférant se rattraper lors de ses congés.



Luna Alvarez

Luna, abandonnée à la naissance par des parents indifférents à appris les ficelles du hacking dans les rues. Ses compétences exceptionnelles ne passèrent pas inaperçues, et la société "Children Of The Sky" la recruta.

Luna se retrouva ainsi plongée dans un monde d'exploration spatiale, un univers bien différent des rues hostiles où elle avait vécu autrefois. Au cours d'une mission, Luna tomba éperdument amoureuse de Gwenaëlle Lebenec. Leurs liens professionnels se transformèrent en quelque chose de plus profond lors d'une sortie sous les étoiles. Elles étaient éclatantes, formant des constellations inconnues qui émaillaient le ciel d'une beauté transcendante.

Sous le ciel étoilé, Luna et Gwenaëlle partagèrent un moment unique. Désormais, elles travaillent ensemble au sein du même équipage, accomplissant des missions dans les recoins mystérieux de l'univers.

Crédits :

Game designers :

Remy Louis

Vibert Rémi

Hanus François

Lamesa Natan

Ouvrard Baur Julie

Léo Baratin

Game artists :

LOISEAU Antony

CHAMEROIS Maëlle

GRUEZ Nina

SIMON Romain

POIDRAS Roxane

HOUSTON Naomi





ISART[®]
DIGITAL
PARIS