

# LUNA

Jeu d'aventures martiennes  
Règles du jeu





# LUNA

## ---Contenu de la boîte

- Le présent livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 1 plateau «jauges»
- 1 plateau «allégeances»
- 1 plateau «mémo»
- 4 pions «héros»
- 4 cartes «héros»
- 4 cartes «bâtiments spéciaux»
- 7 cartes «bâtiments aléatoires»
- 17 cartes «PNJ»
- 14 cartes «événements»
- 3 cartes «objets particuliers»
- 14 cartes «objets»
- 24 grandes cartes «missions»
- 1 goutte «premier joueur»
- 4 dés de dix faces (D10)
- 29 cubes (7 rouges, 7 verts, 7 bleus, 7 oranges + 1 brun)







### \_\_\_Généralités

#### \_Contexte

Planète Mars, année treize.

Par une journée chaude et sèche, vous naviguez au-dessus du désert rocheux recouvert de poussière rouge, à bord de votre astronef, quand une soudaine panne sèche survient. Voguant tant bien que mal sur la réserve, vous arrivez à vous poser sur l'astroport rustique de la ville pionnière construite à proximité d'une mine d'Hackenol, le carburant martien par excellence.

Vous avez sur vous un peu de matériel et un peu d'argent ainsi qu'un fond de carburant pour faire tourner vos systèmes de survie; mais rien de suffisant pour repartir. Il vous faudra donc sillonner la ville en quête de ces fameuses piles d'Hackenol qui vous permettront de redécoller.

Attention, l'ambiance de ces villes minières, construites à la hâte, de bric et de broc, est bien différente des confortables bases civiles de la West United Corp. que vous avez connues jusque-là.

Alors un conseil, soyez prudents!

#### \_But du jeu

Ce jeu peut se jouer seul ou à plusieurs, jusqu'à quatre personnes simultanément.

Vous repartirez tous ensemble ou pas du tout. Pour cela, il vous faudra réunir **dix ressources d'Hackenol par héros**. Pour ce faire, vous pouvez tenter plusieurs méthodes: la diplomatie, le commerce, le vol...à moins que vous ne préfériez descendre au fond des dangereuses mines qui font la réputation de la ville?

Lorsque la jauge d'Hackenol arrive à dix unités par héros, la partie s'achève et vous avez gagné.

Si le nombre de points de vie d'un héros tombe à zéro, la partie s'achève et tout le monde a perdu.

**Total de carburant  
(Hackenol)  
à atteindre:**

1 joueur  
(joue avec min. 2 héros) :  
10 H / héros  
2 joueurs: 20 H  
3 joueurs: 30 H  
4 joueurs: 40 H

## \_\_\_Généralités

### \_\_Ressources du plateau de jauges

#### \_L'Hackenol

Découvert presque par hasard par un robot-pionnier avant même l'arrivée des premiers humains sur Mars, cet élément chimique rappelant le lithium est utilisé comme carburant universel: véhicules, machines, armes, processeurs atmosphériques utilisés pour la terraformation, systèmes de survie... tous ces objets fonctionnent grâce à des batteries d'Hackenol. Son symbole est un H majuscule et il est généralement représenté dans les textes comme ceci:

**H**

/!\ Lorsque le niveau de carburant est à zéro, chaque action nécessitant une unité d'Hackenol dépense à la place deux unités du système de survie de son porteur (2 ♥ ).

#### \_L'Argent

Le commerce de la société martienne tourne principalement sur les deux monnaies terriennes: l'Huoxing (produit par l'agence Yafang) et le \$.WUC (produit par la West United Corp.). Néanmoins, les villes reculées se basent également sur le troc, qui est énormément pratiqué. Chaque objet que vous verrez passer dans le jeu a un prix d'achat représenté dans une unité monétaire unifiée.



## \_\_Personnages

### \_Les héros

Il y a quatre héros disponibles: Lun4, Senap, Kenza et M3nu.

Chacun d'entre eux a des qualités et des défauts, certains sont plus doués en diplomatie et certains brillent par leur force physique. D'autres encore ont un objet de base qu'ils possèdent dès le début du jeu. Toutes ces données sont indiquées sur les cartes héros.

En mode solo (un seul joueur), le joueur choisit au minimum deux héros et joue leurs tours alternativement.

### \_Les PNJ

PNJ, pour Personnages Non-Joueurs: ce sont les gens que vous allez rencontrer aux coins des rues. Chacun fait partie d'une tribu urbaine (Triades, Punks, Flics ou Rednecks). Les informations à leur sujet sont indiquées sur leur carte PNJ.

### \_\_Allégeances

Composées comme des gangs, chaque tribu urbaine de la ville est en guerre plus ou moins froide avec une autre tribu. Vous avez la possibilité, en tant que joueur, de créer des alliances avec certaines tribus, qui peuvent vous rapporter gros. Attention néanmoins, on ne peut avoir que des amis, et la formule «les amis de mes ennemis sont mes ennemis» est hélas bien souvent vérifiable.

Lorsque vous réussissez des missions pour certains gangs, ou que vous interagissez avec certains PNJ, votre cote de popularité peut augmenter ou diminuer rapidement.

## CARTE DE HÉROS



Nom et portrait du héros

Ressources de départ

Allégeances de départ

Couleur de ses cubes

Objet particulier

Force mentale (♣)  
et force physique (♠)

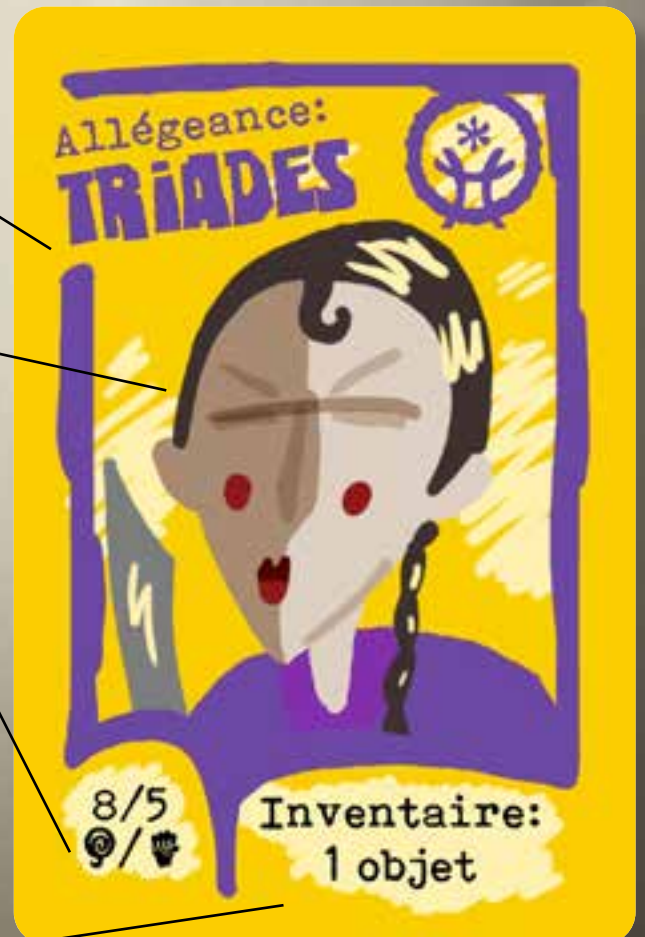
## CARTE DE PNJ

Allégeance (gang auquel le  
PNJ appartient)

Portrait du PNJ

Force mentale (♣)  
et force physique (♠)

Contenu de son  
inventaire



### \_\_\_Plateau de jeu

#### \_\_Zones

Il existe **quatre zones** en tout, délimitées par des hachures **////** et des «**postes de douane**» qui vous demanderont de piocher une carte «**Événements**» ou, selon le logo affiché, de baisser votre taux d'Hackenol ou de Vie pour entrer.

#### \_\_Routes

Les personnages se déplacent le long des routes, représentées par des bandes jaunes. Avant de dévoiler une carte, le pion du personnage doit se trouver devant l'emplacement de la carte en question.

#### \_\_Bâtiments spéciaux

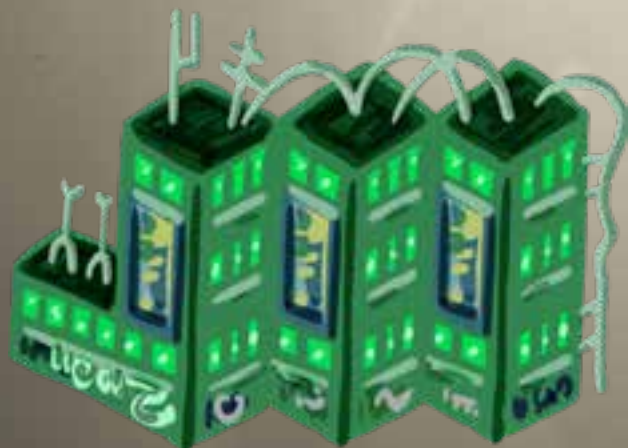
Chaque tribu a un Quartier Général («**Bâtiment spécial**») qui lui est propre et à la mainmise sur une zone entière du plateau.

#### \_\_Bâtiments aléatoires

Les bâtiments dits «**aléatoires**» sont des lieux différents des Q.G, qui peuvent être des magasins, lieux d'échanges, machines permettant de gagner des points, etc.

Astroport:  
point de  
départ et  
d'arrivée

Route





Limite d'une zone

Emplacement  
d'une carte

«Douane»



## \_\_\_Déroulement d'une partie

### \_Préparation

- Installez les différents plateaux (plateau de jeu, jauges, etc.)
- Déposez les cartes correspondantes aux indications du plateau de jeu, face cachée.
- Chaque joueur choisit un héros (deux héros en mode solo), prend sa carte de héros et la figurine correspondante, qu'il place sur la ligne de départ (en haut à gauche du plateau).
- En mode multijoueur: le premier joueur prend la goutte «premier joueur».

### \_\_\_Jouer

#### -- Découverte des bâtiments

- Le premier joueur se déplace dans une première zone. Il est possible de franchir plusieurs zones à la fois. Il retourne les cartes **bâtiments** de la zone où il se trouve, puis choisit s'il veut interagir avec ces bâtiments ou pas.

#### --Mode Mission

Les bâtiments spéciaux (Q.G) proposent des missions qui permettent de gagner des ressources. Pour ce faire, le joueur pose un cube de sa couleur sur le bâtiment spécial, prend la pile de cartes correspondantes et accomplit la première mission. Une fois que celle-ci est faite, il passe à la suivante, etc.

Attention, on ne peut suivre une mission que d'une **seule allégeance à la fois**.

## -- Découverte des PNJ

- Le joueur retourne une carte **PNJ** qu'il souhaite découvrir et interagit automatiquement avec lui. Si le PNJ appartient à un gang ennemi, une **BASTON** commence, s'il appartient à un gang neutre ou ami, un **BLABLA** commence.

#### --Mode BASTON

Pour se battre contre un ennemi, le joueur prend le nombre de dés «force physique» correspondant à son héros et aux éventuels objets qui lui ajoutent des dés, et les lance.

Si le résultat est supérieur ou égal à la force physique du PNJ, le combat est gagné. Le joueur prend alors le nombre d'objet que le PNJ a sur lui, puis défausse la carte PNJ.

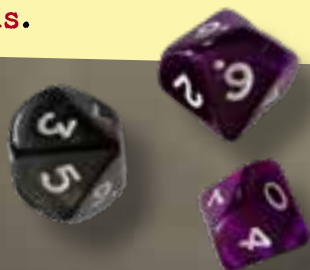
Si le résultat est inférieur à la force physique du PNJ, le joueur perd le nombre de points de vie correspondant aux nombre des points insuffisants pour gagner le combat et son tour s'achève.

La carte PNJ n'est pas défaussée, le joueur peut retenter d'interagir avec lui à son prochain tour.

#### -- Mode BLABLA

Pour discuter avec un PNJ neutre ou ami, afin de le convaincre de lui donner son inventaire, le joueur prend le nombre de dés «force mentale» correspondant à son héros et aux éventuels objets qui lui ajoutent des dés, et les lance.

Si le résultat est égal ou supérieur à la force mentale du PNJ, la discussion est fructueuse. Le joueur prend alors le nombre d'objets que le PNJ a sur lui, gagne un cran d'allégeance au gang du PNJ, puis défausse la carte PNJ.



Si le résultat est inférieur à la force mentale du PNJ, le joueur perd un cran d'allégeance au gang du PNJ et son tour s'achève. La carte PNJ n'est pas défaussée, un joueur peut retenter d'interagir avec lui plus tard dans la partie.

### --Objets

Des cartes objets, permettant de gagner des capacités, peuvent être gagnées en interagissant avec les PNJ ou les autres joueurs. La **limite d'objets** dans l'inventaire de chaque joueur est de trois cartes. Si un joueur tire une carte et que son inventaire est plein, il doit se défausser d'une carte objet, sans percevoir son coût de rachat.

Pour vendre et acheter des objets, il existe un bâtiment aléatoire, **le Shop**, qui permet de faire des transactions. Lorsqu'un joueur vend un objet au Shop, il place la carte objet sous la carte Shop. Celle-ci peut être rachetée plus tard par le même joueur ou un autre joueur.



Nom

Valeur

Effet



Objet particulier d'un héros:



## -- Fin du tour

Si un ou plusieurs autres joueurs sont dans la même zone que le joueur actif, ils peuvent encore se donner ou s'échanger des ressources (objets ou fric, les points de santé ne peuvent pas être échangés).

Le joueur annonce la fin de son tour et vérifie son taux d'Hackenol et de points de vie pour voir si la partie continue. Il changera de zone au prochain tour, s'il le désire.

Si le nombre de points de vie d'un héros tombe à zéro, la partie est **perdue**.

Si le nombre de points d'Hackenol atteint dix points par joueur, ceux-ci retournent à l'Astroport et la partie est alors **gagnée**.

## -- Remplacement des cartes

En mode **solo** (deux héros ou plus), les cartes du plateau qui ont été défaussées sont remplacées quand un héros quitte une zone **dans laquelle il n'y a pas d'autre héros**.

En mode **multijoueurs** (de 3 à 4 héros), les cartes du plateau qui ont été défaussées sont remplacées lorsque



chaque joueur a joué une fois.

## --Les Jauges

Pour connaître l'état de la partie en cours, deux plateaux de jauges sont à la disposition des joueurs.

## \_Jauges des Allégeances

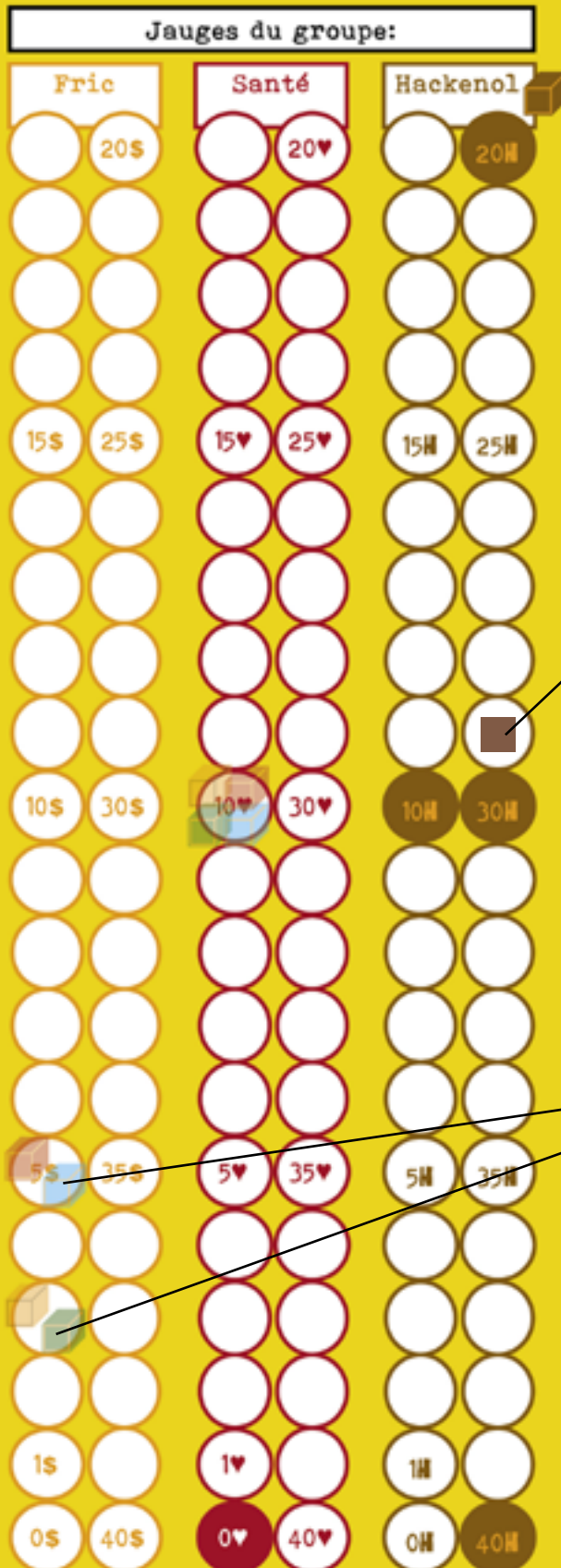
Un cube de couleur par joueur sur chacune des colonnes horizontales, montre les relations qu'ont les héros avec les différentes tribus. Les places de départ sont indiquées sur le plateau.

Positions de départ  
si **vert** = Kenza, **rouge** = Lun4,  
**orange** = Senap, **bleu** = M3nu.

Allégeances:	Ennemi:	Neutre:	Ami:
 <b>Triades</b>		  	
 <b>Rednecks</b>	 		
 <b>Punks</b>		 	 
 <b>Flics</b>	 		

## \_Jauges du groupe

Disposer un cube de couleur par joueur sur chacune des deux premières colonnes verticales, un cube brun sur la troisième colonne.



/!\ Si la jauge d'Hackenol tombe à zéro, chaque perte d' H fait perdre 2 ♥ !

La jauge d'Hackenol est commune à tous les joueurs. Le dé brun représente le stock disponible. Le taux à atteindre est de dix unités d'Hackenol fois le nombre de joueurs.

Si l'on joue par exemple avec Senap et Lun4, qui ont respectivement 5H et 3H, le taux de départ est donc de 8H et le taux à atteindre est de 20H.

Positions de départ  
 si vert = KENZA,  
 rouge = Lun4,  
 orange = Senap,  
 bleu = M3nu.



## -- Particularités

### \_Retourner les objets

Lorsqu'un joueur acquiert un objet, il peut placer la carte à 90°, afin de montrer qu'elle n'est pas «activée». Ainsi, sa capacité ne rentre pas en jeu, mais cette carte est ainsi «protégée» de certains effets.



### \_MegaPNJ

Il existe un «MegaPNJ» par gang. Deux héros doivent interagir avec ces personnages (BLABLA ou BASTON, se basant sur le niveau d'allégeance du joueur qui a retourné la carte).

Lorsqu'une carte de MegaPNJ est retournée, le tour du héros s'arrête. Le héros suivant doit lui venir en aide, en le rejoignant dans la zone où se trouve le MegaPNJ. L'interaction se déroule alors en additionnant le nombre de dés des deux héros.

En cas de défaite, les deux héros subissent les pertes comme dans un ELABLA ou une BASTON classique. En cas de victoire, les objets sont partagés entre les deux joueurs.

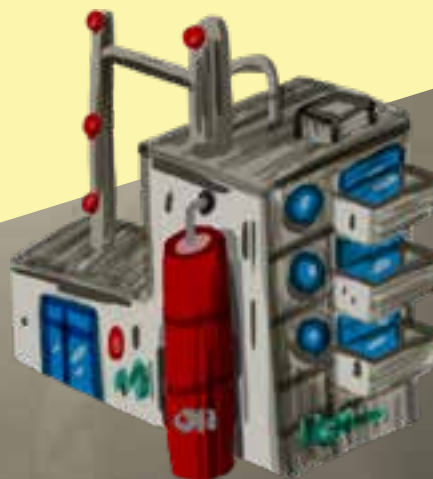
### \_Ton jeu, tes règles

En mode solo, le joueur prend de base deux pions héros. Néanmoins, rien n'empêche un joueur de jouer trois ou quatre héros s'il le désire.

De la même façon, le taux d'Hackenol à atteindre est initialement de dix unités par héros, mais un ou des joueurs aguerris peuvent choisir d'augmenter la difficulté en visant par exemple quinze ou vingt unités d'Hackenol par héros, ou de baisser leurs ressources de départ.

### \_Dé de Survie

Il peut être frustrant de voir son héros mourir et la partie s'achever brutalement. Pour éviter cela, il est possible d'intégrer une règle supplémentaire, le Dé de Survie. Si un héros meurt mais que les joueurs décident de poursuivre la partie, on peut considérer que le mort est en fait juste « blessé ». Il perd alors tous ces objets et tout son argent ; mais le joueur suivant peut le rejoindre dans la même zone du plateau, lancer un dé et ajouter le nombre de points de vie correspondant à la jauge du joueur « blessé » pour le sauver. Ce « Deus Ex Machina » peut sauver l'ambiance de la soirée ou aider les joueurs peu expérimentés.







\_créé par **Olive**, d'après la bande dessinée  
Lun4 (éditions La Puce, 2020)

\_publié par **La Puce**  
<http://www.darksite.ch/lapuce>  
lapuce@darksite.ch

\_merci aux bêta-testeur et contributeurs:  
mes parents, Nadja et sa famille, Ivan,  
Branzi, Guanac, Patch, Mitch, Mathieu,  
Victoria, Martine, Guillaume, Clément,  
Mattéo...

\_fabriqué en Nouvelle-Souabe

\_première édition / 2022 - 100 ex.

