OUTSPHERE

Règles de campagne

Une campagne de Fragments est composée de 4 aventures.
Débutez toujours par PRÉMICES. Une fois cette aventure jouée, suivez les indications de l'épilogue situé au dos de la carte FIN.

Attention ! N'ouvrez pas les enveloppes sans y être invité par le verso des cartes FIN.

Dès qu'une enveloppe est ouverte, référez-vous immédiatement à sa carte Consigne.

Mort d'un personnage :

- Un personnage qui meurt durant une partie en mode Campagne ne peut plus être joué en personnage principal ou secondaire. Indiquez sa mort sur le bloc-notes.
- Si le personnage que vous incarnez meurt au cours d'une Aventure, choisissez un personnage secondaire à incarner pour terminer l'Aventure. S'il n'y a plus de personnages secondaires disponibles, vous continuez à jouer comme conteur/conteuse sans incarner de personnage.

Attention ! À lire quand une carte Consigne vous y invite.

Mise en place de l'Aventure :

- Placez les cartes X, Vote, Participation sur la table.
- Retirez 5 cartes au hasard du paquet Mot, ajoutez les 5 cartes Mot contenues dans cette enveloppe. Mélangez ces cartes et placez les cartes Étape comme expliqué dans la mise en place du jeu en utilisant pour cette Aventure la carte FIN contenue dans cette enveloppe.
- Placez la carte Edeniens, à côté du paquet Mot, face cachée si vous ne les avez pas encore rencontrés.

Constituez l'équipe :

- Si votre équipe comprend moins de 8 personnages en comptant les personnages principaux et secondaires, piochez au hasard ou choisissez des personnages présents dans l'enveloppe que vous venez d'ouvrir jusqu'à avoir 8 personnages dans l'équipe.
- Si votre équipe n'est toujours pas constituée de 8 personnages, piochez-en au hasard ou choisissez parmi les personnages débloqués lors de l'ouverture des précédentes enveloppes, si possible.
- Si vous ne pouvez pas constituer une équipe de 8 personnages, commencez la partie avec une équipe réduite.

Cadre indiquant que vous commencez toujours la campagne par PRÉMICES.

Entourez le symbole correspondant à l'Aventure que vous vivez.

Résumez votre Aventure en quelques lignes.

Indiquez le nom des personnages et entourez le «P» pour indiquer qu'il s'agit d'un personnage Principal ou le «S» pour personnage Secondaire.

/ ?

Si un personnage meurt, entourez le crâne. Le «?» est entouré pour indiquer que ce personnage a un statut particulier: disparu, enlevé, dans le coma... Indiquez alors ce statut entre parenthèses à côté du nom du personnage.

Cette fiche est également téléchargeable sur notre site : https://grrre-games.com.

EXEMPLE

Partie à 4 conteurs et conteuses.

L'aventure PRÉMICES débute.
Magali incarne le Colonel Jake Bowman, Raphaël est le Dr Fulton, Jonathan est Zheng Tchang et Valériane incarne Nash Olsen. La carte Péripétie est révélée et lue à haute voix.

Magali pioche la carte «Nostalgie» avec une issue négative.
«En tant que chef de l'équipe chargée de récupérer les premiers prélèvements d'Eden, je suis le premier à sortir du vaisseau et mettre le pied sur la terre ferme. Instantanément, je suis assailli par une vague de souvenirs de ma vie sur Terre. Francisco Baya (personnage secondaire), qui est à mes côtés, se rend compte que je suis déstabilisé. Il me dit : "Hé, boss, qu'est-ce que tu nous fais?". Je me force à reprendre mes esprits, mais j'ai peur que ces émotions me fassent perdre ma concentration légendaire.»

Raphaël pioche la carte «Faune» avec une issue positive.
«Je vois des choses qui bougent dans l'herbe. Ma curiosité scientifique me pousse à aller voir de quoi il s'agit. Il s'agit d'un animal mi-taupe, mi-lombric. C'est fascinant. Cette planète accueille bien la vie! Je pense qu'il faut que je le prélève pour l'analyser en laboratoire.»

Valériane touche alors la carte Vote pendant le tour de Raphaël.
Raphaël lui laisse la parole. Valériane déclare: «Notre objectif est d'établir la zone la plus appropriée pour construire OUTSPHERE, et je pense qu'il ne faut pas perdre de temps avec cet animal, ni le toucher pour éviter tout incident qui nous détournerait de notre mission.» Un vote à main levée a lieu et la position de Valériane l'emporte. Fulton ne touche pas l'animal et reprend sa marche avec l'équipe.

C'est ensuite à Jonathan de piocher une carte et de raconter son fragment d'histoire, puis ce sera ensuite à Valériane pour finir le tour.