

## Guide d'Introduction à l'Aurore Obscure V0.7

### Introduction :

Ce set de démonstration contient l'ensemble des règles nécessaires pour jouer au jeu l'Aurore Obscure, ainsi que les fichiers éventuellement utiles pour se constituer un plateau de jeu similaire à celui qui nous sert aux tests.

Jouer sur le plateau de jeu n'est pas nécessaire mais les règles étant conçues pour un confort et un plaisir de jeu optimal pour ce plateau il est recommandé d'utiliser une table avec une densité de décors similaire pour retrouver des sensations proches.

Il est conseillé de se munir de jetons de 4 couleurs différentes pour représenter les statuts "A bougé", "A agi", "Blessée" et "Rôdeur caché" ou "Cachée" des figurines.

Nous utilisons un pack de 6 D8 et un D4 correspondant au Dé de Fatalité pour avoir un confort de jeu suffisant.

### Composition des bandes :

Le Jeu l'Aurore Obscure oppose une bande de Rôdeurs à une Meute de Lysthèses dont les compositions sont les suivantes :

#### Bande de Rôdeurs :

La bande comporte 6 figurines avec les restrictions suivantes :

**1 Chef, 0-3 Guerilleros, 0-3 Assassins, 0-2 Trappeurs, 0-2 Ele'Mentane, 0-2 Physiennes, 0-2 Tirailleurs**

Notez que la bande doit obligatoirement comporter une figurine de Chef.

#### Meute de Lysthèses :

La Meute comporte 6 figurines avec les restrictions suivante :

**1 Alpha, 0-3 Equarisseurs, 0-3 Sauvages, 0-2 Toxiques, 0-2 Mastodontes, 0-2 Harponneurs et 0-2 Dissimulateurs**

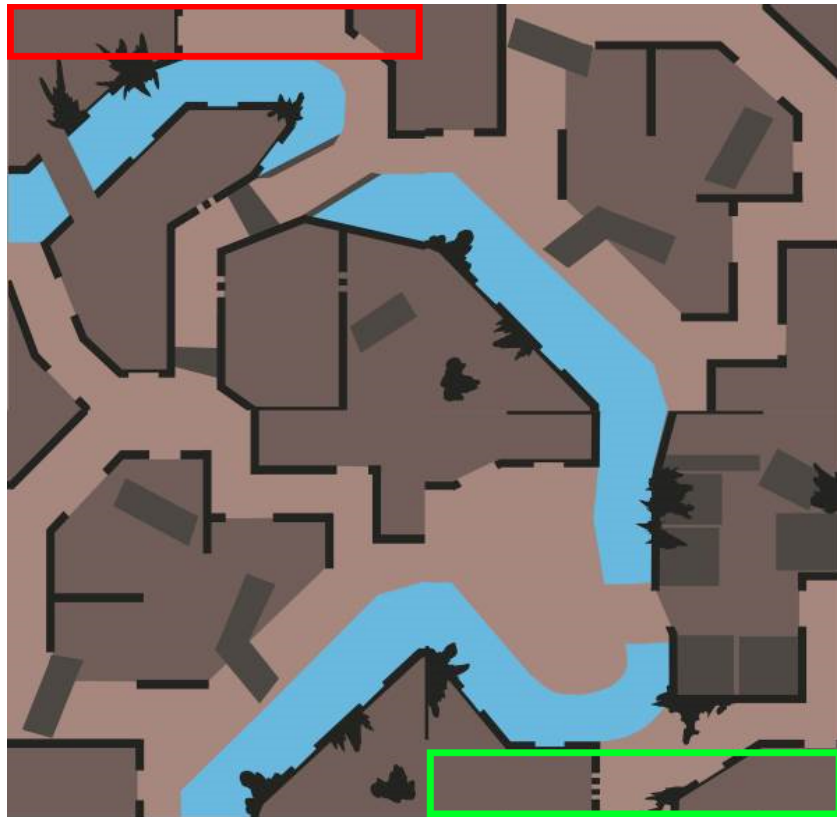
Notez que comme pour la Bande de Rôdeurs la Meute doit obligatoirement comporter une figurine d'Alpha.

### Déploiement :

Sur une surface de 2x2 plaques, le déploiement se fait sur deux plaques opposées et en diagonale. Chaque bande se déploie sur le bord de la table sur une largeur de deux socles, comme par exemple sur le plateau présenté ci après. Le rectangle rouge désigne la zone de déploiement des figurines Lysthèses tandis que le rectangle vert désigne celle des figurines de Rôdeurs.

## Le Plateau de jeu :

Le plateau de jeu se veut modulaire en plaques de 30 cm x 30 cm. Un plateau type de 4 plaques se présente ainsi :



Les zones en noir correspondent à du terrain infranchissable et correspondent à des obstacles tels que les murs.

Les zones en marron foncé correspondent à du terrain difficile et peuvent être franchies ainsi que les fenêtres au prix de 2 pas de mouvement. Si une figurine est accolée à l'une de ces zones et partiellement cachée par elle, elle bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 6- comme décrit dans les règles.

Les 2 ocres (foncé et clair) servent juste à distinguer les intérieurs des bâtiments des extérieurs.

Les zones en bleu correspondent aux canaux donc à de l'eau et sont infranchissables dans cette version.

Les passages en hachuré correspondent à des passages que seuls les Rôdeurs peuvent emprunter, ils ne laissent pas passer les lignes de vue.