

Règles

Les règles écrivent du jeu

But du jeu (Lore + but principal)

Le but du jeu est de capturer tous les “*rejetons*” de la forêt sans déclencher la colère des anciens, auquel cas la partie s’arrête.

-Propal :

Deux escouades partent à la recherche de **rejetons** pour accroître la réputation de leur ville respective. Le meilleur moyen, la forêt de **R’yleh**, une forêt qui sépare la ville de **Knox**, et la ville de **Deondre**.

L’objectif de chaque escouade est de récupérer le plus de **rejetons** possible, cependant la colère des anciens s’abattra sur eux si leur avarice prend le dessus. La meilleure escouade sera celle qui ramène le plus de **rejeton** ou bien qui survit aux anciens.

Les joueurs devront coopérer en équipe pour vaincre l’équipe adverse, s’entraider lors de capture et de combat, tout en mettant des bâtons dans les roues de leurs adversaires. Pour cela, ils peuvent informer leurs alliés de leur carte action en main

Matériel

- 7 cartes “anciens”
- 28 cartes “créatures”
- 61 cartes “Action”
- Un plateau de jeu

Mise en place

Mettre la jauge de colère à 0.

Mélangez chaque paquet de carte :

- Les cartes **ancien**
- Les cartes **action**
- Les cartes **rejeton**

Placez le plateau au centre de la table et y déposer les cartes **ancien** et les cartes **action**.

Formez quatre piles de cartes **rejeton** réparties autour du plateau.

Chaque joueur pioche 3 cartes **action** face cachée et pioche 2 cartes **rejeton** au hasard, ils capturent directement les cartes **rejeton**, ils sont placés face visible devant soi.

Déroulement d'un tour

- I. Si un ancien est présent sur votre côté de la forêt, il est obligatoire de le combattre avant de continuer
- II. Le joueur pioche une carte action
- III. Le joueur place 2 **rejetons** face visible sur la table.
- IV. Le joueur cible un **rejeton** et sélectionne l'un de ses **rejetons** pour l'affronter.
- V. Le joueur peut choisir entre 2 action :
 - A. Utiliser 1 carte action et appliquer son effet
 - B. Donner un **rejeton** à l'un de ses alliés

Fin du jeu

La partie prend fin si l'une de ses conditions s'effectue :

- Toutes les créatures du jeu ont été retourné face visible
- Tous les anciens ont été vaincu
- Tous les membres d'une escouade ne possèdent plus de créatures.
- La colère de la Horde des anciens bout et la Horde se déchaîne, vous obligeant à fuir de la forêt.

Condition de victoire

Quand la partie s'arrête, chaque escouade compte la valeur totale des rejetons qu'ils ont à la fin de la partie.

L'équipe ayant la plus grande valeur grâce à leurs rejetons gagne la partie.

Libre à vous alors de faire régner votre puissance sur la forêt et de montrer le prestige de votre escouade !

Combat

Combat contre un **rejeton**

Au cours d'un combat contre un **rejeton**, le joueur ne peut engager qu'un **rejeton**, tandis que lui et ses alliés ne peuvent utiliser qu'une carte action pour assister pendant le combat. Si le joueur arrive à avoir une valeur supérieure au **rejeton** sauvage, il peut :

Le capturer :

Il place le **rejeton** au sein de son équipe et augmente la jauge de colère de 1, s'il a déjà plus de 5 **rejeton** il augmente encore de 1 la jauge.

Le faire fuir :

Il place le **rejeton** dans la défausse ainsi plus personne ne peut le capturer et n'augmente pas la jauge de colère.

Combat contre un ancien

Si un ancien a été réveillé et que votre camp doit le combattre, vous avez 3 possibilités d'action :

A. Combattre l'**ancien**

- a. Engager 2-3 **rejetons** de l'escouade entière contre l'**ancien**
- b. Vous pouvez utiliser autant de cartes **actions** de combat que vous souhaitez
- c. Vos alliés peuvent aussi utiliser leurs cartes **actions** de combat pour vous aider
- d. Si votre valeur est égale ou supérieure à la valeur finale de l'ancien, alors vous l'abattez et obtenez son trophée.

B. Esquiver l'**ancien**

- a. Vous pouvez esquiver l'ancien pour ne pas avoir à le combattre
- b. Lisez la condition d'esquive sur la carte de l'ancien
- c. Effectuez la condition
- d. Jouez votre tour normalement

C. Rediriger l'**ancien**

- a. Si vous possédez une carte "*Rediriger l'ancien*" :
 - i. vous pouvez l'utiliser pour diriger l'ancien vers l'escouade adverse
 - ii. Jouer votre tour normalement

Duel

Engagez vous dans un grand combat contre un adversaire, le résultat de ce grand combat sera défini par le HASARD !

- D. Sélectionner un adversaire parmi les joueurs de l'escouade adverse
- E. Chaque joueur mélange ses **rejetons**
- F. Choisissez un **rejeton** au hasard
- G. Comparez la valeur des **rejetons**, la valeur la plus grande gagne
- H. Le **rejeton** du perdant est envoyé dans la défausse

Duel féroce

Engagez vous dans un combat des plus brutal contre un adversaire, choisissez les **rejetons** qui vous donneront la victoire, mais attention les alliés peuvent donner un coup de main aux combattants.

1. Désignez l'adversaire que vous combattrez
2. Choisissez le nombre de **rejetons** à envoyer au combat, entre 1 et 3 **rejetons**.
3. Les alliés peuvent utiliser 1 carte **action** de combat dans leur main pour aider leur allié
4. Le joueur ayant la valeur totale la plus forte gagne
5. Le perdant donne ses **rejetons** mis en jeu à l'adversaire

Mêlée générale

Chaque joueur de la partie sort une carte au hasard, le gagnant est l'équipe ayant la valeur totale la plus forte. Perdant met la plus forte carte dans la défausse

Partons sur un duel mais cette fois avec tout le monde !!

1. Chaque joueur mélange ses **rejetons**
2. Choisissez un **rejeton** au hasard
3. Additionnez les valeurs des **rejetons** de l'escouade
4. Comparez la valeur totale, la valeur la plus grande a gagné
5. Le **rejeton** des perdant est envoyé dans la défausse

Cartes Action

Une carte action permet d'affecter le jeu soit au cours d'un tour ou soit au sein d'un combat.

En fin de tour, vous pouvez jouer une carte action parmi les cartes suivantes :

- **Vol de créature** : vous volez un rejeton au hasard d'un adversaire de l'équipe opposée.
- **Vol d'action** : vous volez une carte action au hasard dans la main d'un adversaire.
- **Rediriger l'ancien** : Fuyez le combat face à un ancien et redirigez le vers l'équipe adverse pour leur prochain tour.
- **Mêlée générale** : voir partie combat
- **Duel** : voir partie combat
- **Duel féroce** : voir partie combat
- **Rituel de paix** : Défaussez un rejeton, réduisez la jauge de la valeur du rejeton.
- **Rituel de liberté** : Défaussez autant de rejetons que vous souhaitez, réduisez la jauge de colère du nombre de rejetons relâché.
- **Enrager la horde** : Appâter la horde et faites gronder la colère de la forêt. Augmentez la jauge de colère de I / II.
- **Calmer la horde** : Calmez la colère des anciens et ralentissez l'arrivée de la Horde. Réduisez la jauge de colère de I / II.

En cours de combat, les joueurs peuvent utiliser les cartes action muni du symbole **combat** parmi les cartes suivantes :

- **Tonic** : Une petite boisson pour améliorer vos rejetons. Donnez un bonus de I / II / III à la valeur d'un rejeton pour le combat en cours.
- **Poison** : Des baies transformées en réaction affaiblissante. Réduisez de I / II / III à la valeur d'un rejeton ou d'un ancien pour le combat en cours.

Anciens

Les plus âgés de leur famille viennent qu'en vous ne respectez pas leur sang. Plus vous capturez de rejeton, plus vous les énervez. Ils apparaissent naturellement à 10, 20 et 30 de la jauge de colère, dans un ordre prédéterminé.

Au sein d'un combat, il est possible d'esquiver l'ancien en répondant à sa condition d'esquive, souvent punitive.

Mais si vous parvenez à le vaincre, alors son agonie vous donnera un bonus comme trophée de l'avoir éliminé.

Této

L'ancien des profondeurs, de l'obscurité de l'eau. Cet ancien se balade au milieu du profond lac de la forêt mais se rapproche de la rive pour vous noyer si vous l'énervez trop.

Agonie : Chaque rejeton de la famille capturées obtient +2 à sa valeur

Esquive : Défausser tous les rejetons de la famille que vous possédez.

Blupe

L'ancien de la flamme et des rêves. Cet ancien se balade dans les rêves des êtres dans la forêt, apparaissant de temps en temps dans la forêt pour prendre soin des flammes et de ses petits.

Agonie : Chaque carte action utilisée sur un rejeton de la famille s'active sur tous les rejetons de la famille capturée.

Esquive : Défaussez vous de toutes vos cartes actions : "Calmer la horde", "Enrager la horde".

Abomination

L'ancien le plus complexe à examiner, une ossature comme nul autre entité ne possède. Même ses rejetons sont difficiles à identifier.

Agonie : Améliore de 1 les cartes actions si lancé sur un rejeton de la même famille.

Esquive : Défausser toutes vos cartes actions "Tonic III" et "Poison III" dans votre main.

Nosfer

Dans la plus sombre des nuits, seul lui apparaît devant la lune. Ces rejetons se repaissent de plantes.

Agonie : Chaque équipe défausse aléatoirement un rejeton.

Esquive : Défausser 1 rejeton aléatoirement dans l'équipe

Myriade

Un amalgame d'organisme unicellulaire qui se regroupe et se sépare pour donner naissance à des rejetons.

Agonie : Tout rejeon de cette famille possédé par l'équipe adverse est ignoré, et donc injouable, lors d'une capture ou d'un duel. Cependant, les rejeons comptent pour le décompte final.

Esquive : Défausser votre rejeon ayant la valeur la plus forte.

L'envoûteur

Une entité qui se balade à travers la lisière en faisant sonner sa flûte. Quand ses rejeons le croisent, ils le rejoignent pour jouer en fanfare. Il déteste perdre un musicien.

Agonie : Tout rejeon de la famille capturé par l'équipe adverse obtient -2 à sa valeur

Esquive : Donner 1 rejeon à l'équipe adverse.

Shoggoth

L'ancien de sang, de la damnation. Même ses rejeons le fuient et craignent sa colère. Il ne tolère pas qu'on attaque son autorité.

Agonie : Détruit toute la famille visible en jeu.

Esquive : Chaque joueur de l'escouade défausse la carte action ayant la plus grande force de sa main (Le joueur choisit s'il en a plus que 1).

Les créatures

Les créatures sont de petits êtres adorables et inoffensifs qui sont aussi les maléfiques rejetons des anciens de la Horde. Les ~~adopter~~ capturer fera de vous des êtres vils et méprisables, car qui souhaiterait du mal à des êtres aussi mignons ?

Chaque créature est le rejeton d'un ancien, on dit qu'il appartient à une famille. Ci dessous un exemple d'une créature et de sa carte :

exemple

Chaque carte de créature dispose d'une valeur (dans le coin haut gauche) allant de 1 à 6 et permettant de la classer comme étant forte ou faible (le chiffre 1 étant le plus faible et le 6 le plus fort).

Les familles

Les familles regroupent tous les rejetons des différents anciens qui sont au nombre de 6 par famille. Chaque famille est reconnaissable par sa couleur et le design de ses cartes ayant des références à son ancien.

Les anciens

Au nombre de 8, les anciens sont des entités très très vieilles que l'on ne soupçonnait plus l'existence. Leur unique but est de défendre leurs rejetons et de semer le chaos lorsque l'on a le malheur de les contrarier.

De même façon que les créatures, les 8 anciens disposent de leur propre carte :

exemple

Les cartes des anciens disposent d'une valeur (dans le coin haut gauche) bien plus élevée que les créatures, allant de ? à ?. Chaque ancien dispose de caractéristiques spécifiques et en lien avec sa famille :

Focus : blah

Esquive : blah

Agonie : blah

Le ~~focus~~ correspond à ?.

L'**esquive** correspond aux conditions de fuite qu'ont les joueurs s'ils ne sont pas en position de battre l'ancien.

L'**agonie** correspond à l'action qu'effectuera l'ancien lors de sa mort.

Lorsqu'un ancien est abattu, l'équipe l'ayant tué conserve sa carte en tant que trophée. L'**agonie** de l'ancien s'applique alors jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à condition indiquant le contraire.

La Horde

La Horde est constituée de tous les anciens mais bien plus encore. Si la Horde est amenée à être invoquée en jeu, fuyez, pleurez ou battez-vous, dans tous les cas vous ne ferez pas le poids.

La Horde est invoquée et met un terme à la partie lorsque la jauge de colère est arrivée à son maximum. La partie se termine alors, chaque équipe compte son nombre total de créatures capturées, celle en ayant le plus remporte la partie.

La jauge de colère

La jauge de colère se remplit au fur et à mesure que des créatures sont capturées par les joueurs. Une créature capturée fait avancer le pion dans la jauge. La jauge est ponctuée d'échelons, que l'on peut assimiler à des étapes. Chaque échelon atteint invoquera un ancien que le joueur (ayant atteint l'échelon) tirera au sort à l'aide du dé, chaque dos de carte d'ancien comportant un numéro.

Fin de manche

Texte

Fin du jeu