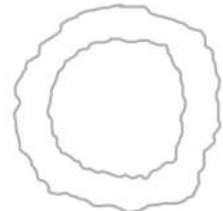
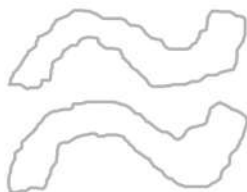


HAMI

La Saga des Murmures

Le jeu de figurines taille réelle

CHAPITRE 1



Par Samy MARONNIER



Présente

HAMI

La Saga des Murmures

Le jeu de figurines
Par Samy MARONNIER

« Je me nomme Charles Allan FORESTER
et ceci est mon Journal. »

INFORMATIONS LÉGALES

Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

HAMI la Saga des Murmures est édité par RÉVVES 86110 Mirebeau. Septembre 2023

CREDITS

Règles : Samy "Esprit" Maronnier

Univers : Samy "Esprit" Maronnier

Textes narratifs : Samy "Esprit" Maronnier, Amélie « Lucqua » (La Harpic), Mehapito (Extraits du carnet du Pr B. Heuvelmans)

Character Design des Hami : Samy "Esprit" Maronnier, Lux Thantor

Character Design des familiers : Shogai no Kibo, Samy "Esprit" Maronnier

Illustrations : Benoit Boeuf, Amélie « Lucqua », Shogai no Kibo, Samy "Esprit" Maronnier

Cartes de jeu : Docteur Di

Iconographie: Samy "Esprit" Maronnier

Photographies: Ambyon, Hugo « Minus »Nivesse, Pierre-Guy « Gregauryc» Auger-Bacquet

Peintures : Hugo « Minus »Nivesse, Gregauryc, Samy "Esprit" Maronnier

Relecture : Nicolas Lecci, Mehapito, Hugo « Minus »Nivesse, Julien Steux



Sculptures Lux Thantor

Peintures et photo Gregauryc

Note de l'auteur: Dans HAMI, il est bien plus important que d'ordinaire de lire les textes qui accompagnent les règles de jeu. Ici par dessus tout l'Ambiance doit être le maître mot. Pour comprendre pourquoi une règle est telle qu'elle est, il vous faut connaître "son histoire.



-Perdu -

"Je me nomme Charles Allan FORESTER et j'ai, paraît-il, soixante douze ans. Ce qui va suivre n'est que pure vérité. Il y a de cela 31 ans maintenant, je me suis perdu dans l'ouest de la Taïga. C'est par cela que je me dois de commencer. Je faisais à l'époque partie d'un groupe de chercheurs en mission pour localiser une étrange structure qui avait été photographiée par le pilote d'un petit avion. Ne m'en voulez pas mais je ne serai pas plus précis quant au pays dans lequel tout cela s'est passé car j'ai fait le serment d'attendre le bon moment. Serment dont je vous reparlerai probablement à la fin de mon récit. Comme je vous le disais, nous étions à la recherche de ce qui semblait être une construction proche de ce qu'est Stonehenge. Le pilote n'ayant pas pu nous donner les coordonnées exactes où avaient été prises les photographies, nous étions depuis plus d'une semaine en quête du moindre indice. Comme chaque soir, nous avions monté notre campement et je ne me fis pas prier, après plusieurs jours de marche difficile, pour tomber avec bonheur dans les bras de Morphée. Ce fut d'abord une odeur végétale qui me réveilla au petit matin. Je ne parle pas d'une odeur passagère, de celle à laquelle on ne prête plus attention au bout de quelques secondes. C'était quelque chose de bien plus fort. Il est très difficile de la retranscrire, sa puissance n'était pas simplement olfactive. Elle me pénétra littéralement, je la sentais voyager dans tout mon corps. On aurait dit, si j'ose l'avouer, qu'elle m'inspectait, un peu comme si elle était étonnée que je puisse la détecter. Cette sensation me laissait malgré tout dans un état de demi-sommeil. Ce qui me fit entièrement reprendre conscience fut un cri, ou plutôt un chœur de milliers de petits cris tout autour de moi sur des centaines de mètres. Terrifié, je voulus prévenir mes compagnons mais à mon grand étonnement, j'étais désormais seul. J'étais bien à l'endroit où nous avions installé nos tentes et pourtant il n'y avait aucune trace des autres. Du feu de la veille au soir, il ne restait rien si ce n'est un cercle de pierres verdies. Une fois la stupeur passée, mon instinct de survie me fit courir sans but précis, je voulais m'éloigner du bruit qui blessait physiquement mes tympans. Malheureusement, peu importait la direction que je prenais, les cris ne faiblissaient pas. Cela faisait déjà de longues minutes que je courais lorsque le silence m'immobilisa. A cet instant, j'étais tellement reconnaissant que la douleur cesse que je me suis mis à pleurer tout en remerciant, sans toutefois les voir, les choses qui avaient arrêté de crier. Totalement perdu, je fus incapable de revenir sur mes pas. Bien sûr mon premier réflexe fut de chercher le soleil pour me repérer mais le ciel en était dépourvu. A plusieurs reprises, je crus l'apercevoir derrière un nuage mais il n'y avait nulle cohérence: Une fois à l'Est, une fois l'Ouest, les grands arbres qui m'entouraient ne m'aidaient guère, j'en vins même à les accuser de me leurrer en me donnant l'impression, par leurs ombres, que la nuit s'était déjà écoulée à plusieurs reprises. Ce ne serait que bien plus tard que je comprendrais qu'ils n'y étaient pour rien."



Peinture et photo Gregauryc.





Peintures Minus, photo Ambyon.

TABLE DES MATIÈRES

Crédit.....	page 2
Présentation.....	page 5
Matériel de jeu.....	page 5
Les Bases (Distance de mesure.....)	page 5
Les Tribus.....	page 6
Les Castes.....	page 8
Les Caractéristiques.....	page 8
Déroulement d'une Partie.....	page 8
Tour de jeu.....	page 8
Détermination Jour/Nuit.....	page 9
Activation d'une figurine.....	page 9
Marcher, Charger, Cogner.....	page 9
Tirer, Ramasser.....	page 10
Effet des cartes combat.....	page 11
Se cacher, Rebrasser, Terrain difficile....	page 11
Créer sa communauté.....	page 12
Capacités spéciales, Sorts et Objets.....	page 15
Magiques.	
Module 1 : Personnages Spéciaux.....	page 18
Module 2 : Cartes Stratèges.....	page 19
Module 3 : Jouer avec des Prédateurs..	page 20
Module 4 : Terrains Spéciaux.....	page 21
Scénarios.....	page 22
Campagne.....	page 25
Jeu en multijoueurs.....	page 29
Jeu en Solitaire.....	page 30
FAQ.....	page 33
Carnet Naturaliste.....	page 34
Annexes	
Feuille de Communauté, Pions et.....	page 38
Marqueurs.	
Feuille de références.....	page 45



Présentation:

HAMI est un jeu d'escarmouche avec figurines se déroulant dans le monde des Hami et de toutes les créatures qui les entourent. L'échelle a la particularité d'être en 1:1, c'est à dire qu'une figurine est la représentation "réelle" de la créature. Les joueurs y prennent la tête d'une Communauté issue de diverses tribus. Elle sera composée de Hami et bien souvent de leurs familiers. Le format sera de 3 à 8 figurines sur une table de jeu de 60cm sur 60cm. La gestion du temps est influencée par l'espace-temps du monde des Hami. Ces créatures font, vu de l'extérieur des bonds dans le temps ; ainsi durant une même bataille les jours et les saisons peuvent être semblables aux nôtres ou défilent de façon saccadée. Les combats se résolvent avec un ensemble de cartes, tous les joueurs commencent chacun avec le même paquet de cartes, à eux ensuite de gérer au mieux leur main.

Vous tenez entre les mains, le chapitre 1 de cette Saga des Murmures.

Matériel nécessaire:

- Une zone de jeu (plateau, tapis, espace dans le jardin...) de 60cm sur 60cm.
- 3 à 8 (9 si vous comptez l'éventuelle monture) figurines par joueurs, Rêves s'efforce de vous proposer une gamme variée afin de monter la communauté de Hami qui vous ressemble.
- 8 éléments de décors, 4 petits (5cm sur 5cm), 2 moyens (10cm sur 5cm) et 2 grands (10cm sur 10cm).
- Des règles de 2, 1 et 0,5 Brindilles de longueur (20cm, 10cm 5cm).*
- Un jeu de 12 cartes Combat par joueur (chacun ayant sa propre pioche).*
- Un jeu de 8 cartes Temps.*
- Des Marqueurs.*
- * Disponibles en fin de livre
- Une fois plus habitué au jeu vous pourrez ajouter à cela des prédateurs ainsi que des cartes stratégies pour varier vos parties et votre façon de piéger votre adversaire.
- Pour le jeu en Solo: Un dé à 6 faces (1D6).

Tailles des socles:

La taille des socles est donnée à titre informatif. Elle permet tout de même une harmonisation entre les joueurs.

Les tailles standards sont:

- 25mm pour les familiers.
- 32mm pour les Hami
- 25mm, 32mm et 50mm pour les différents prédateurs.
- 50mm pour les montures.

Les Bases :

Distance de mesure: On prendra comme distance de référence la "Brindille" qui est égale à 10cm.

Les Tribus: Les tribus sont en majeure partie

liées à la Lumière ou à l'Ombre. De plus chaque Hami appartient de naissance à une tribu.



	Tribus possibles
Lumière (Jour)	<ul style="list-style-type: none">• Canopée.• Arbres.• Roche.• Eau.
Ombre (Nuit)	<ul style="list-style-type: none">• Grottes.• Arbres.• Roche.• Eau.



Il existe aussi des Hami plus sauvages appelés "Ceux de la tribu de l'Herbe". Ils ne sont plus influencés par le jour ou la nuit mais ont aussi perdu une partie de la maîtrise de la Magie.

Dis-moi ce que tu portes, je te dirai qui tu es:

Un Hami portera très souvent le symbole de sa tribu et si nécessaire celui de son attachement à la Lumière ou à l'Ombre.

La couleur de la sagesse: Les Hami utilisent des codes de couleur, pour cela ils réalisent des peintures à base de plantes et d'insectes. Les jeunes Hami portent des peintures rouges, alors que les plus anciens revêtent du bleu.

Créature : Le terme créature est utilisé pour désigner aussi bien les HAMI, les Familiers que les prédateurs.

Tribu: Ensemble de Hami vivant dans le même biome.

Communauté: Groupe de Hami s'unissant dans des buts divers. Ils peuvent être de tribus différentes.



Peinture et photo Gregauryc.

LUMIÈRE ET OMBRE

Ni bien, ni mal n'est rattaché à l'Ombre ou la Lumière, il s'agit simplement d'une affinité qui relie l'entièreté des membre d'une Communauté issue d'une même tribu ou non. En dehors de celle de la Canopée et de celle des Grottes, chaque tribu comporte des membres de ces deux sensibilités. Il existe aussi dans de très rares cas des Hami voyageant sans attache entre la Lumière et l'Ombre, ils sont tous unis sous le signe de la tribu de l'herbe.

CANOPIÉE Uniquement liés à la Lumière, les Hami de cette tribu sont principalement composés d'Anciens. A l'abri dans les hauteurs, ils ne descendent qu'en cas de force majeure ou lorsque des lieux sacrés sont menacés. Rien ne leur échappe, ils connaissent, grâce aux étoile, tous les événements passés présents et sûrement une grande partie du futur.



ARBRES Il s'agit d'une tribu très proche des familiers qu'elle élève en troupeau. Il n'est donc pas rare de croiser les Hami qui la composent avec un effectif de familiers plus important que la normale.

ROCHER Leurs familiers sont souvent plus résistants grâce à leur capacité à assimiler les minéraux.



EAU La fluidité est l'atout principal de cette tribu, ses membres sont les plus rapides de la forêt. En plus d'être vive sur la terre ferme, cette tribu peut parcourir de grandes distances grâce aux embarcations de fortune avec lesquelles ses Hami naviguent sur les cours d'eau. Exploration est une chose naturelle chez ses membres, cela influe sur la récupération des Hamil "perdus" qui peuvent réapparaître dans des zones immenses rendant les sauvetages complexes.

HERBE Cette étrange tribu semble se détacher naturellement (ou peut-être mieux maîtriser) des cycles de l'Ombre et de la Lumière. La plus nomade de toutes, elle est en perpétuel mouvement, formant des caravanes d'Hami, de familiers et de bêtes de somme couvertes d'artefacts. Sa neutralité au sein des autres tribus tient aussi du fait que de part sa mobilité, cette tribu récupère des nombreux Hami perdus pour qu'ils soient ramenés parmi les leurs afin de reprendre vie.



GROTTES L'Ombre est leur royaume. Vivant parmi les prédateurs les plus dangereux, il est plus difficile à un Hami, plus que dans toute autre tribu, d'atteindre le statut d'Ancien. On y trouve les meilleurs pisteurs capables de sentir l'essence même lorsqu'ils se déplacent bien en dessous du niveau du sol.



Carte extraite des carnets du professeur Forester



Les Castes: Les castes seront détaillées plus loin dans ce livre mais voici déjà une présentation succincte afin de mieux cerner le fonctionnement des Communautés de Hami.

- **Guetteur:** Les Guetteurs sont en première ligne pour ce qui concerne les prédateurs. Leur cri peut en quelques secondes faire passer l'information sur des kilomètres.
- **Pisteuse:** Les Pisteurs sont essentiels au sein des Hami. Ils sentent l'Essence sous toutes ses formes. Aucune expédition ne peut sérieusement espérer trouver ce qu'elle cherche sans leur talent.
- **Gardien:** Ils gardent les endroits les plus sacrés et les passages importants. Comme les Conteurs, ils accèdent à la magie mais de façon plus modérée. De tous les Hami, ce sont ceux qui vivent le plus en harmonie avec les familiers.
- **Conteur:** Les Conteurs sont des meneurs par nature. En premier lieu, ils sont les seuls à pouvoir réellement communiquer. Là où les autres utilisent des signes basiques et divers bruits, les conteurs transmettent les informations par la pensée.

Caractéristiques:

Max: Nombre maximum de ces créatures au sein d'une même Communauté.

M (Mouvement): Nombre de brindilles maximum parcourues en une action de Mouvement.

C (Cogner): Nombre de cartes combat piochées pour une action Cogner.

T (Tirer): Nombre de cartes combat piochées pour une action Tirer.

E (Essence): Nombre de points d'Essence de la Créature. Une fois cette caractéristique à zéro, la créature est retirée de la partie.

S (Socle): Taille de socle recommandée.

Gardien n 2 Max	M	C	T	E
Socle 25 à 32mm	1	2	1	4

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Note 1 - " Aujourd'hui, si cela veut encore dire quelque chose, un nouveau phénomène étrange s'est produit. Alors que je comblais ma faim avec le peu que la forêt voulait bien m'accorder, des rayons de lumière jaillirent des arbres et du sol. Il y en avait deux sortes: l'une assez commune bien que très vive, l'autre obscure. Je ne vois vraiment pas de mot pour qualifier autrement cette seconde lumière, elle irradiait mais n'éclairait pas, rien ne pouvait se voir au travers d'elle. Cela ne dura que deux ou trois minutes puis d'innombrables frémissements se mirent à parcourir herbe, arbres et buissons."

Mise en place des décors (conseillés): chaque joueur à tour de rôle place un décor, il ne peut pas y avoir plus de 2 décors par quart de table, évitez tant que possible qu'un décor chevauche plusieurs quarts de table. Une table de 60 sur 60 doit contenir 8 décors: 4 petits de 5cm sur 5cm, 2 moyens de 10cm sur 5cm et 2 grands de 10cm sur 10cm. Un espace d'au moins une demi brindille doit séparer entre eux les différents décors.

Un des décors moyens et un des grands décors doivent être désignés comme Terrains difficiles.

Note: le nombre et la taille des décors sont destinés à permettre un bon équilibre dans les parties. Cependant vous pouvez, si vous en avez envie (table de jeu à thème, scénario maison), décider du nombre et des tailles qui vous conviennent.

Note: Les petits décors fournissent un couvert tandis que le moyens et grands bloquent les lignes de vues.

Détermination d'initiative: Les 2 joueurs piochent 2 cartes Combat (qu'ils remettront sous la pioche). Celui qui a le plus de symboles Lumière gagne. En cas d'égalité on pioche une 3eme carte et ainsi de suite. Le gagnant peut :

- Choisir son bord de table parmi les 4 et laisser son adversaire commencer la partie en lui donnant l'initiative.

- Laisser son adversaire choisir son bord de table et être le joueur qui commence la partie.

Déploiement : Chacun leur tour, les joueurs (en commençant par celui qui a l'initiative) placent une créature :

- Soit dans sa zone de déploiement.

- Soit en respectant sa règle de tribu (Hami)

Note : Un familier lié à un Hami est toujours déployé à son contact mais pas en même temps.

Main de départ : Les joueurs commencent la partie avec 3 cartes combat en main.

Tour de Jeu:



- 1) Détermination Jour/Nuit.
- 2) Effets Temporels.

Retrait ou non des marqueurs Magie en fonction de leur nature (Jour(Lumière)/Nuit(Ombre)/Aube-Crépuscule).

A partir du tour 2, les joueurs dont la période correspond à leur communauté, peuvent faire une des actions suivantes: Rendre une Essence perdue à l'une de leurs créatures. Refaire entièrement leur main (de 3 cartes) en la défaussant puis en reprenant 3 cartes Combat. Prendre l'initiative pour ce tour ci s'il ne l'avait pas le tour précédant. Attention: Les cartes Aube-Crépuscule ne sont considérées ni comme jour ni comme nuit.

- 3) Alternativement les joueurs activent une figurine qui n'a pas encore été activée durant ce tour.
- 4) Une fois toutes les figurines activées, le tour est terminé. On ne remélange pas les pioches.

1 Détermination Jour/Nuit:

On tire une carte Temps pour déterminer si le tour se joue le Jour, la Nuit ou Aube-Crépuscule. On applique éventuellement l'événement indiqué sur la carte. On ne remélangé pas le paquet Temps.

Descriptif d'une carte Temps: Les cartes Temps portent un symbole représentant la période durant laquelle se déroule le tour. Il se peut aussi qu'en plus de cela la carte porte un second symbole déclenchant un événement. Les événements possibles sont: Prédateurs, Tempête d'Essence, Brume ou Eclipse verte.

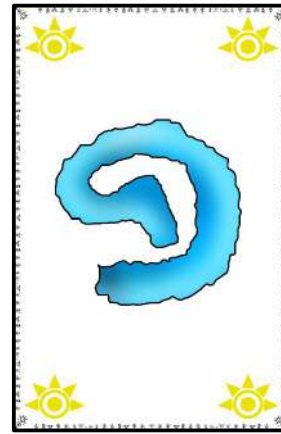
Prédateurs!: Chaque joueur choisit une de ses créatures non cachées, elle perd immédiatement 1 Essence. Si toutes ses créatures sont cachées, rien ne se passe.

Note : un effet supplémentaire intervient si vous utilisez le Module 3 (Jouer avec des Prédateurs)

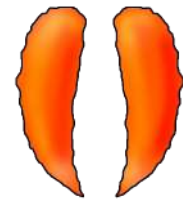
Tempête d'Essence: Les Hami ne peuvent pas utiliser de Sort durant le Tour.

Brouillard: Les tirs de peuvent pas dépasser 1 brindille de distance.

Eclipse verte: Durant le tour, toutes les créatures peuvent gratuitement faire une action supplémentaire Se Cacher en respectant les conditions normales de l'action.



Carte Jour avec événement
Tempête d'Essence



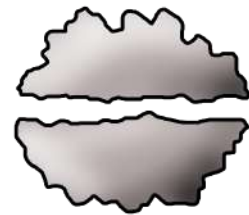
Prédateurs



Tempête d'Essence



Eclipse verte



Brouillard

-Chronos est malade-

Il me fallut peu de temps, un "jour" ou deux après l'incident des lumières, pour abandonner toute idée de repère temporel. Je me fiais uniquement à mon corps, s'il avait plus de deux fois faim, j'en concluais qu'une journée s'était écoulée. Il m'était difficile d'établir un campement car il arrivait parfois, le temps de me retourner, de retrouver une branche pourrie, là où j'avais déposé une de celles que je venais de couper. Plus étrange encore, la végétation s'emballait parfois pour gagner plusieurs mètres de terrain. Finalement seules les pierres m'aidèrent non seulement à monter un abri dont je pouvais gérer la durée, mais aussi à placer des repères lors de mes déplacements. Cela me permit de progresser plus loin sans crainte de me perdre. C'est lors d'une de ces premières explorations plus profondes que je découvris pour la première fois une pierre portant d'étranges inscriptions. Comme elle était de petite taille, environs 30 centimètres sur 40, j'envisageai un court instant de la ramener avec moi mais à peine avais-je déplacé l'objet de quelques centimètres que le "cri" du premier jour retentit à nouveau. Une fois mes mains ôtées, le silence revint. Je me contentais d'uniquement reproduire au mieux les symboles sur mon carnet.

2 Effets Temporels:

Retrait ou non des marqueurs Magie en fonction de leur nature (Jour(Lumière)/Nuit(Ombre)/Aube-Crépuscule). Seuls les marqueurs magie correspondant à la période du tour restent en jeu, les autres sont retirés. Si l'on tire une carte Aube-Crépuscule, tous les marqueurs restent en jeux. Il s'agit des marqueur +1 et -1 Activation et des marqueurs "Caché" magiques.

3 Activation d'une figurine:

Le joueur désigne une de ses figurines (Hami ou familier) qui n'a pas encore été activée et lui fait réaliser diverses actions. Une figurine peut faire au maximum le nombre d'actions donné par son profil. De base un familier et un Hami ont 2 actions, 3 pour un Jeune Hami. Les actions possibles sont:

Marcher: La figurine peut être déplacée jusqu'au maximum de sa caractéristique de mouvement (en ligne droite ou non). On peut librement utiliser Marcher pour s'éloigner d'un adversaire avec lequel on était en contact mais on doit payer une action supplémentaire. Un Hami ne peut pas faire plus de 2 Actions Marche lors de son activation. On ne peut pas quitter un corps à corps et en déclencher un nouveau durant la même action.

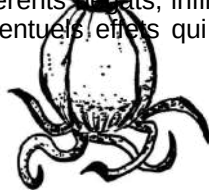
Charger: Il s'agit de faire un déplacement (comptant comme une action Marcher) qui met la figurine en contact avec un adversaire. La figurine fait immédiatement une action Cognier gratuitement (Un Hami ne peut pas faire plus de 2 Actions Cognier lors de son activation). On ne peut pas utiliser Charger pour s'éloigner d'un adversaire avec lequel on est en contact.

Cogner: Une figurine en contact avec un adversaire peut faire une action Cognier, deux fois max par activation. Le joueur de la créature qui cogne pioche autant de Cartes Combat que la caractéristique Cognier de la figurine. Il en ajoute une à sa main et remet les autres sous le paquet. Le joueur cible pioche une carte Combat qu'il ajoute à sa main. Les deux joueurs choisissent secrètement une carte de leur main qu'ils révèlent en même temps.

Résolution du combat: On regarde sur la carte du cogneur la zone qui correspond à la période du Tour (Jour/Nuit), si la carte Temps tirée est une carte Aube-Crépuscule l'attaquant annonce la période de la carte qui sera utilisée par les deux joueurs. On compte les symboles Lumière et Ombre et on compare à ceux sur la carte du défenseur pour la même période. Pour chaque symbole Lumière ou Ombre que l'attaquant a en plus comparé au défenseur, le défenseur perd 1 Essence. On applique éventuellement les effets des cartes combat des créatures non éliminées.

A la fin de l'Action Cognier les figurines en contact restent engagées. Rappel: Pour se désengager une figurine doit faire une action de mouvement Marcher, à la fin de celle-ci, elle reçoit un marqueur -1Action (non magique).

Descriptif d'une carte combat: Une carte Combat est divisée en deux parties, l'une pour le Jour l'autre pour la Nuit. Sous chaque symbole sont représentés les différents dégâts, infligés ou bloqués). Ainsi que d'éventuels effets qui seront décrits plus loin.



Tirer: L'action est la même pour les projectiles physiques ou magiques. Une figurine qui fait une action de tir doit d'abord vérifier que sa cible est à portée et qu'il a une ligne de vue. Les Hami alliés et ennemis ne bloquent pas les lignes de vue. Si la cible est trop éloignée, l'action n'est pas possible mais n'est pas perdue. Deux fois max par activation. On ne peut pas tirer dans un Corps à corps.

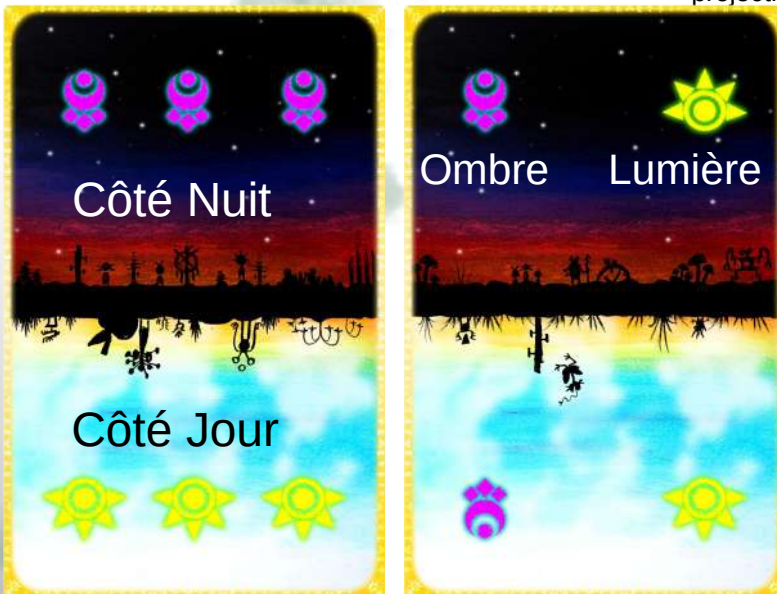
Le joueur de la créature qui tire pioche autant de Cartes Combat que la caractéristique Tirer de la figurine. Il en ajoute une à sa main et remet les autres sous le paquet. Le joueur cible pioche une carte Combat (2 s'il est à couvert et en remet une sous le paquet) qu'il ajoute à sa main. Les deux joueurs choisissent secrètement une carte en main qu'ils révèlent en même temps.

Résolution du tir: On regarde sur la carte du Tireur la zone qui correspond à la période du Tour (Jour/Nuit), si la carte tirée est une carte Aube-Crépuscule l'attaquant annonce la période de la carte qui sera utilisée par les deux joueurs. On compte les symboles Lumière et Ombre et on compare à ceux sur la carte du défenseur pour la même période. Pour chaque symbole Lumière ou Ombre qu'a l'attaquant en plus comparé au défenseur, le défenseur perd 1 Essence. On applique éventuellement les effets des cartes combat des créatures non éliminées.

Couvert et Décors: Un couvert est un décor qui cache partiellement une figurine, cela la rend plus difficile à toucher lors d'un tir. S'il y a au moins un petit décor entre le tireur et sa cible cette dernière pioche 2 Cartes Combat au lieu d'une, en choisit une et remet l'autre sous la pioche. Les décors moyens et grands bloquent les lignes de vue.

Hauteur: Si le tireur est en hauteur par rapport à sa cible, il pioche un carte Combat de plus (jusqu'à un maximum de 3). Si la cible est plus haute que le tireur, il perd une carte combat (jusqu'à un minimum de 1).

Ramasser: Permet de ramasser un projectile. Tous les Hami (pas les familiers) peuvent lancer un projectile improvisé mais ils devront d'abord en ramasser un (pas forcément durant le même tour). Un Hami ne peut pas porter plus d'un projectile improvisé à la fois.



Exemple: Pour la période du tour (nuit), la carte de l'attaquant possède 3 symboles Ombre et zéro symbole Lumière. La carte du défenseur a 1 symbole Lumière et 1 Ombre. L'attaquant a donc 2 Ombres de plus et pas de Lumière de plus. Le défenseur perd 2 Essences.



Pisteuse

Note : On remélange les pioches lorsqu'elles sont vides.

Projectile improvisé	Portée
Munitions de départ: Spécial	2 Brindilles

Effets des Cartes Combat :

Certaines cartes Combat déclencheront un effet en fin de combat si les conditions nécessaires sont présentes. Vous trouverez ci-dessous les effets en question.

Bond : A la fin d'une attaque au corps à corps si vous faites au moins une perte d'Essence à votre cible, vous pouvez immédiatement et gratuitement faire une action de mouvement qui ignore les décors mais qui ne peut pas vous amener au contact avec une figurine adverse.

Fuite : A la fin d'une attaque au corps-à-corps ou de tir si vous subissez une perte d'Essence, vous pouvez immédiatement et gratuitement faire une action de mouvement. Si cela vous permet d'arriver au contact ou dans un décor moyen ou grand, vous pouvez recevoir immédiatement un marqueur « Caché » non magique.

Ricochet : Lors d'une attaque de tir, si vous infligez au moins une perte d'Essence, vous pouvez immédiatement et gratuitement retirer une Essence à une autre créature adverse située au maximum à une brindille de votre cible d'origine.

A couvert : Si suite à une attaque de tir, vous perdez au moins une Essence, votre créature se plaque au sol, vous pouvez immédiatement recevoir un marqueur « Caché » (non magique).

Vengeance : Si suite à une attaque de tir, vous perdez au moins une Essence, votre créature peut immédiatement lancer un sort de type Action de Tir ou faire un tir sur son agresseur.



- Partout-

“ Les créatures qui vivent dans ce plan, ont de grandes capacités de discrétion Elles sont capables de se cacher dans les moindres recoins au point de disparaître complètement. Je soupçonne fortement qu'il y ait parfois une forme de magie derrière tout cela.”

Se cacher: Pour effectuer cette action, une figurine doit être en contact* ou dans un décor moyen ou grand. Une fois cachée, elle ne peut plus être prise pour cible par un adversaire à plus d'une demi brindille (5cm) de distance. Si une figurine ennemie s'approche en cours de jeu à une demi brindille ou moins, la figurine cachée perd son marqueur. Elle reste cachée tant qu'elle n'effectue pas une autre action. La figurine reçoit un marqueur "Caché" (non magique).

*Pour tout ce qui concerne les décors, une figurine à moins d'un quart de brindille peut être déclarée par son joueur comme en contact. Cela doit être fait à la fin de son mouvement.

Rebrasser : Action réservée au Meneur (voir « créer sa communauté »), Vous remélanges votre main avec votre pioche et votre deck. Refaite ensuite votre main de 3 cartes. Une fois par tour maximum et coûte 2 Actions.

Terrain difficile: Une figurine qui commence, finit ou fait une partie de son mouvement sur un ou plusieurs terrains difficiles, voit son mouvement maximum divisé par 2 pour cette action. Rappel: Deux des décors moyens et deux des grands décors doivent être désignés comme Terrains difficiles.

Monter un étage: Une figurine qui monte un étage voit son mouvement maximum divisé par 2 pour cette action. Les décors moyens et grand doivent proposer au moins une zone en hauteur. Une action Monter doit être complète, on ne peut pas arrêter une action à demi parcours.

Marqueur magique -1 Action: lorsqu'il est activé ou reçoit une action, si un Hami possède un marqueur -1 Action, on doit d'abord utiliser une de ses actions pour retirer le marqueur. Un Hami ne peut jamais posséder plus de 1 marqueur de ce type.

Marqueur magique +1 Action: Un Hami qui possède un marqueur +1 Action peut faire une action de plus durant son activation. Un Hami ne peut jamais posséder plus de 1 marqueur de ce type.

4 Fin de tour :

Le tour se termine quand toutes les figurines ont été activées ou si les deux joueurs ne souhaitent plus en activer.

On ne conserve pas pour un tour ultérieur des actions non effectuées lors d'un tour.

Retirez les marqueurs « activé » si vous en utilisez.

Attention : On ne remélanges pas les decks en fin de tour.

Créer sa Communauté :

- Note 2 -

" J'ai enfin vu ce qui parfois s'agitait dans les recoins de la forêt. Je ne suis pas seul comme je m'en doutais, il y a tout un monde autour de moi. Un royaume peuplé de minuscules créatures. Peut-être suis-je simplement fou?"

Vous disposez de 9 points pour créer votre communauté. Ces points vous permettent de recruter vos Hami et leurs éventuels familiers. Une communauté peut être composée de Hami de tribus différentes mais vous ne pouvez pas mélanger des Hami de l'Ombre avec des Hami de la Lumière (aucune contrainte pour recruter des Hami de l'Herbe).

Une Communauté peut être composée uniquement de Hami de la tribu de l'Herbe dans ce cas elle est "liée" au choix du joueur en début de partie au Jour ou à la Nuit pour une question de gameplay (attention pas pour les sorts).

Une communauté doit contenir au minimum deux HAMI.

Le Meneur: Il vous faut avoir un Hami désigné comme Meneur dans votre communauté. Si vous recrutez un Conteur, il sera forcément le Meneur. Si votre communauté ne comporte pas de Conteur, vous pouvez choisir le Meneur parmi vos Hami recrutés. La tribu de votre Meneur détermine un bonus spécial qui est appliqué à votre communauté. Il a de plus accès à l'action Rebrasser.

Choisir un Hami:

• Choisir, dans le cas de votre premier Hami, s'il est lié à la Lumière* ou à l'Ombre* (ou aucun des deux s'il est de la tribu de l'herbe.)

*Les Hami suivant seront automatiquement liés de la même façon.

- Choisir sa tribu.
- Choisir sa caste entre Guetteur (3 points), Pisteur (2 points), Gardien (2 points) ou Conteur (3 points).
- Choisir son âge, une communauté doit contenir au moins 1 Hami de chaque âge (jeune ou ancien).
- Et éventuellement lui joindre un familier (1 point ou 2 points). Un Hami vaudra donc entre 2 et 5 points. Vous devez donc en choisir au moins deux, tout en respectant une valeur totale de 9 points pour votre communauté. A partir du second Hami, vous pouvez faire le choix de compléter votre communauté avec des familiers sauvages pour atteindre les 9 points.

Familiers sauvages : Un familier sauvage se joue comme un familier classique à la différence qu'il est déployé individuellement et qu'il ne peut pas être ciblé par des sorts alliés. Il ne peut pas utiliser les effets des cartes combat. Vous ne pouvez commencer à recruter des familiers sauvages qu'à partir du moment où tous vos Hami ont un familier. Si votre communauté se retrouve en cours de partie sans Hami, tous vos familiers deviennent sauvages.

RAPPEL

Dis-moi ce que tu portes, je te dirai qui tu es : Un Hami portera très souvent le symbole de sa tribu et si nécessaire celui de son attachement à la Lumière ou à l'Ombre.

La couleur de la sagesse : Les Jeunes Hami portent des peintures rouges, alors que les plus Anciens revêtent du bleu.

Bonus de Communauté lié à la Tribu du meneur:

Canopée: Dès qu'ils sont en hauteur (mais pas lors du déploiement), les Hami reçoivent un marqueur "Caché" non magique. S'ils perdent ce pion, ils devront soit changer de décor, soit refaire une Action "Se Cacher" s'ils veulent en regagner un.

Grottes: Lors du déploiement, tous les Hami commencent avec un marqueur "Caché" s'ils sont dans un décor et au niveau du sol.

Arbres: Si votre communauté a deux familiers de la même espèce (non-sauvages, non mécaniques), vous pouvez en avoir gratuitement un troisième semblable sauvage ou non.

Rocher: Tous les familiers non-sauvages et non mécaniques de la communauté bénéficient de la capacité spéciale Robuste.

Eau: "Déluge": Une fois par partie, avant la première activation du tour, vous pouvez déplacer toutes vos créatures (même celles engagées au corps à corps) d'une brindille. Ce mouvement ne peut pas les mettre en contact avec un adversaire ou un objectif, ni faire sortir de la table de jeu.

Herbe: Tous les Hami ont la capacité spéciale Discret.

Bonus individuel de Tribu:

Canopée: Le Hami peut être déployé n'importe où sur la zone de jeu mais hors zone de déploiement adverse et à plus de 1 brindille d'un objectif ou adversaire, il doit dans ce cas, être mis en hauteur sur un décor qui peut être grimpé.

Grottes: Le Hami peut être déployé n'importe où sur la zone de jeu mais hors zone de déploiement adverse et à plus de 1 brindille d'un objectif ou adversaire, il doit dans ce cas, être mis au niveau du sol.

Arbres: Lors du déploiement, Le Hami peut être mis en hauteur sur un décor qui peut être grimpé, dans sa zone de déploiement. De plus il ne subit aucune pénalité de mouvement lors d'une escalade.

Rocher: Le Hami est considéré comme un couvert pour les autres Hami.

Eau: Le Hami ignore les terrains difficiles. Pas son familier

Herbe: Lorsqu'il se cache, son familier reçoit aussi un marqueur «caché» s'il est à une brindille ou moins.

Bonus d'âge:

Jeune: Bonus de +1Action /Tour

Ancien: Bonus de +2Points d'Essence

Caractéristiques de Caste:

Il ne peut y avoir qu'un seul Conteur par Communauté et pas plus de 2 Gardiens.



Exemple : Je choisis comme premier Hami un Gardien de la tribu de la Roche lié à l'Ombre. Je décide qu'il sera ancien (masque bleu) et accompagné d'un Cracheur (3 pts pour les deux figurines). Je prends ensuite deux autres Hami, des Pisteurs de la tribu de l'Eau et, puisque j'en ai fait le choix pour mon premier, liés à l'Ombre. Ils seront tous les deux jeunes (masques rouges), l'un sera accompagné d'un Snifleur et l'autre d'un Veilleur (6 pts pour les 4 figurines, soit un total de 9 pts).

Les Hami:

- Les Guetteurs -

Tous les Hami sont dépourvus de bouche à l'exception de ceux que j'appelle les Guetteurs. Ces derniers en possèdent deux, voire trois dans de très rares cas. Leurs bouches ne leur servent aucunement à manger, aucun Hami n'ayant, d'après mes observations, besoin de se nourrir. Par contre, j'ai pu en observer certains s'en servir pour mordre lors de "chamailleries" autour d'un artefact. Quoiqu'il en soit ce sont les seuls à pouvoir produire les cris que j'ai souvent entendus au début de mon périple. Autre différence, les Guetteurs sont plus corpulents que les autres castes, les plus imposants que j'ai croisés faisaient presque le double d'un Hami normal.

Guetteur 3 points	M	C	T	E
Socle 32 à 40mm	1	3	1	6

Capacité spéciale: Robuste.

Équipement Optionnel: Vous pouvez remplacer l'un des poings du Guetteur par un bras-liane.

Bras-liane: La caractéristique Cognier passe à 2. En contre partie, il peut effectuer des attaques de corps à corps à une distance de maximum d'une brindille. La cible n'est pas engagée et ne devra donc pas se désengager pour quitter le combat.

Sorts et Objets: Ce Hami doit choisir 1 objet magique.

- Les Pisteuses -

Aveugles, les pisteuses semblent être naturellement prédisposées à sentir la présence d'Essence quelque soit sa nature: artefact, congénère, "gibier" ou prédateur. Elles sont toujours en tête lors de déplacements de petits groupes de Hami, leurs tirs créent souvent la panique dans les rangs adverses lors des chamailleries

Pisteuse 2 points	M	C	T	E
Socle 32mm	1	1	3	3

Capacité spéciale: Discret, Agile.

Équipement: Lanceur ou Arc (Au choix de joueur).

Lanceur	Portée
Munitions de départ: 5	3 Brindilles

Arc	Portée
Munitions de départ: 3	3 Brindilles

Tir Indirect: tant qu'au moins une créature alliée a une ligne de vue sur la cible, le tireur à l'arc peut effectuer une attaque de Tir sans tenir compte des décors. Le tir indirect n'est pas effectif si on a tiré la carte Brume en début de tour.

Sorts et Objets: Ce Hami doit choisir 1 objet magique.

Note: Une Pisteuse commence avec 5 ou 3 munitions de départ (en fonction de l'arme choisie). Une fois celles-ci épuisées, elle ne pourra plus utiliser son lanceur ou son arc, mais pourra toujours choisir d'utiliser des projectiles improvisés.

- Les Gardiens -

Même si je suis libre de me déplacer parmi les arbres, j'ai appris à mes dépens que certains endroits m'étaient interdits. Ces lieux sont ceux où résident principalement cette caste d'Hami. Lorsqu'il sont sur la défensive, un bourdonnement envahit mon crâne, m'obligeant à rebrousser chemin.

Gardien 2 Max 2 points	M	C	T	E
Socle 32mm	1	2	1	4

Capacité spéciale: Symbiose.

Équipement optionnel: Le gardien peut au moment de son déploiement poser un Cairn (socle 32mm) à moins de 1 brindille de lui et au niveau du sol. Si en fin de tour le Gardien est à un maximum d'une brindille de son Cairn, il regagne une essence (ne peut pas dépasser sa valeur de départ) dans le cas contraire, il perd une essence.

Sorts et Objets: Ce Hami doit choisir 1 sort et 1 objet magique.

- Les Cairns -

Certains Hami, gardiens de lieux, semblent liés physiquement à ces endroits. Ce lien se matérialise parfois par des petits assemblages de pierres: les Cairns. Ils semblent s'affaiblir, s'ils s'en éloignent. Inversement, j'ai observé des "gardiens" tenir tête seul à des vagues de prédateurs comme s'ils trouvaient une force sans fin dans ces structures. Je me demande ce qui a fait que nous humains avons apporté cette "construction" à travers le temps et les continents.

- Les conteurs -

Les conteurs sont les Hami les plus surprenants. C'est principalement à cause et malgré eux que j'ai cru plus d'une fois avoir atteint la folie. Ces créatures sont, je ne sais comment, capables d'entrer dans votre esprit pour y partager leurs souvenirs et leurs pensées. C'est grâce à elles que j'ai pu "être" et "vivre" comme un Hami lors de rêves éveillés.

Conteur 1 Max 3 points	M	C	T	E
Socle 32mm	1	1	2	4

Capacité spéciale: Télépathe.

Équipement optionnel: (Conteur ancien uniquement): Le conteur peut être équipé d'un Bâton de Concentration, dans lequel il a sacrifié une partie de son essence. Pour représenter cela, sa caractéristique Essence de départ est baissée de 2 en contre partie les sorts nécessitant le paiement de points d'essence sont désormais gratuits.

Sorts et Objets: Ce Hami doit choisir 2 sorts et 1 objets.

Familiers:

Un Hami peut posséder un et un seul familier. Quel qu'il soit, un familier ne peut pas utiliser de projectile improvisé. Vous trouverez ci après les 8 Familiers les plus fréquents.

- Les Familiers -

Les Hami sont souvent accompagnés de diverses petites créatures, des sortes d'animaux domestiques ou sauvages qui les aident dans leurs tâches. J'ai pu identifier plusieurs de ces familiers. Certains Hami ont des affinités plus grandes avec ces petites créatures. Il semble y avoir tout un écosystème autour des Hami encore trop complexe pour que je cerne toutes les subtilités. Quoiqu'il en soit, je connais déjà l'espèce de familier que j'apprécie le moins. Leurs hurlements ont le don de me faire sursauter à chaque fois.

Snifleur 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	3

Odorat: Tous les Hami adverses perdent leur marqueur "Caché" non magique dans un rayon d'une brindille autour du Snifleur.



Peinture Minus, photo Ambyon.

- Les Veilleurs -

Le genre de familier que j'appelle le Veilleur a été très dur à identifier. La première raison étant qu'il ne s'agit pas d'une créature unique mais d'un essaim de minuscules bestioles volantes. Pas plus grandes qu'une tête d'allumette, dotées d'ailes, je les ai prises pour des insectes quelconques. Ce n'est que lors d'une des petites batailles que j'ai pu observer leur fonctionnement en tant qu'entité. Passant de caillou en caillou de touffe d'herbe en touffe d'herbe, le Gardeur se met à émettre un fort bourdonnement lorsqu'il repère un Hami ou un familier adverse.

Veilleur 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	2	1	-	2



Capacité spéciale: Discret.

Vision: Tous les Hami adverses dans sa ligne de vue ne peuvent pas utiliser l'Action "Se Cacher" ni recevoir de marqueur "Caché" (hors magique). Vision est valable même si le Gardeur a un marqueur "Caché".

Cracheur 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	3

Bave: En utilisant une Action Tir, un Cracheur peut immédiatement placer un marqueur -1 Action sur une figurine adverse.

Bave	Portée
Munitions de départ: 3 (poche à bave/venin)	2 Brindilles



Peinture Minus, photo Ambyon.
Sculpture Esprit

Hurleur 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	3

Cri: Tous les Hami adverses ou non ne peuvent pas utiliser de sort dans un rayon d'une brindille et demi autour du Hurleur.

Buteur 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	3	-	3

S'Truk 2 points	M	C	T	E
Socle 25mm	1	2	-	4

Lien: si au début de son activation, le S'Truk n'est pas engagé au corps à corps et situé à une brindille ou moins d'un Hami, il peut immédiatement regagner une Essence perdue.

Mécanique: Ne peut pas être copié par le Mikmik.



Peintures Minus, photo Ambyon.

- Le Tunnelier -

Probablement la plus surprenante des petites créatures qui accompagnent les Hami, le Tunnelier ressemble à un poulpe miniature. Son mode de déplacement est par-contre très différent de son "cousin" des mers: il est capable de se déplacer sous terre pour se mettre à l'abri. Contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, il n'avance pas tête la première. Tournant rapidement sur lui même, ses tentacules se transforment en une espèce de foreuse.

Tunnelier 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1,5	1	-	3

Capacité spéciale: Discret.

Tunnel: Lors de son activation, le tunnelier (au niveau du sol) peut utiliser une Action pour créer un tunnel Retirez la figurine, si elle transporte un objectif, ce dernier reste sur place. Au début du prochain tour, avant votre première activation, replacez le tunnelier en jeu: il doit être au niveau du sol et hors décors. Il ne peut pas non plus être à moins d'1/2 brindille d'une créature adverse. Une fois sorti de terre, il reçoit un marqueur -1 Action. Cette capacité peut être utilisé même si le Tunnelier est engagé au corps à corps.

Mikmik 1 Max 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	X	X	X	3

Polymorphe: Après le déploiement de toutes les figurines, le joueur décide, avant d'activer sa première figurine, quelle forme de familier va adopter le Mikmik (hurleur, buteur...), il peut en effet prendre les caractéristiques de n'importe quel autre familier en dehors de ceux avec la règle Mécanique. Une fois par partie, au début d'une de ses activations, le Mikmik peut à nouveau changer de forme mais cela lui coûte une Essence (il ne s'agit pas d'une).

Instable: Un Mikmik ne peut jamais regagner d'Essence au cours de la partie ni être ramené en jeu.

Capacités spéciales communes:

Agilité: Lorsqu'elle est attaquée en corps à corps, la créature choisit sa carte Combat après que son adversaire ait révélé la sienne.

Discret: Peut faire une action "Se Cacher" même en étant à découvert.

Robuste: Lorsqu'elle est attaquée au Tir (pas par un sort), la créature choisit sa carte Combat après que son adversaire ait révélé la sienne.

Symbiose: Tous les Familiers qui sont activés à une distance maximum de 1 Brindille du Hami gagnent une Action supplémentaire pour ce tour.

Télépathe: Lors de son activation, le Hami peut donner une Action supplémentaire, qui doit être immédiatement jouée, à n'importe quel Hami de sa Communauté qui se trouve au maximum à 1 brindille. Cette action ne prend pas en compte les limites d'actions habituelles.

- Note 3 -

"En plus des décorations des masques, les Hami ont bien un artisanat qui leur est propre. Ils sont en effet capables de fabriquer des armes primitives ou des petits objets. La réalisation la plus complexe que j'ai pu observer, si on leur leur attribue pas les créatures mécaniques, est une plateforme de transport installée sur une créature utilisée comme monture et bête de somme."

Sorts et Objets Magiques:

Un Hami ne peut lancer un même sort qu'une fois par tour. Certains sorts demandent la pose d'un marqueur magique, il est important qu'il permette d'identifier s'il est lié par son lanceur à la Lumière ou à L'ombre. Un Sort ou un Objet ne peut être choisi qu'une fois par Communauté. Certains Sorts et Objets sont liés à l'Ombre ou à la Lumière ou réservés à la tribu de l'Herbe. A chaque fois qu'un Hami de la tribu Herbe doit allouer un marqueur magique, il choisit si le sort est rattaché à l'Ombre ou la Lumière. Lorsqu'un sort est désigné comme une Action de Tir, c'est qu'il doit en respecter toutes les contraintes, même si le résultat est automatique, (ligne de vue, etc.) mais ne nécessite pas toujours l'utilisation de carte combat.

Un lanceur de sorts peut décider de sacrifier son dernier point d'Essence pour lancer un sort. Une fois le sort appliqué, le lanceur est retiré de la partie.

Sorts:

Rappel : Un sort ne peut pas être présent plus d'une fois dans une même communauté. Leur lancement coûte toujours une action.

Aspiration (Action de Tir): Le lanceur paie 1 Essence puis désigne un point sur la table de jeu à un maximum de une brindille, toutes les figurines (amies ou ennemies) dans un rayon d'une demi brindille subissent la perte d'une Essence (Automatique). Communauté Lumière uniquement, interdit à la tribu de l'Herbe.

Enlèvement: Au début de son activation, le Hami paie 1 Essence et lance un sort de Boue: Choisissez une créature adverse à un maximum de 2 brindilles. La cible ne pourra pas faire d'Action de mouvement durant sa prochaine activation, même si elle en reçoit l'action par son meneur.

Croissance Végétale (Action Limitée de Tir): Le lanceur paie une Essence puis désigne une cible en contact avec un décor. Cette dernière perd une Essence et reçoit un marqueur magique* "-1 action" (Automatique). C'est la seule action autorisée au lanceur durant ce tour.

Transfert (Action de Tir): Le lanceur désigne une cible à un maximum de deux brindilles et effectue un tir (utilisation de carte combat),

toutes les Essences perdues par la cible peuvent être transférées à une autre figurine située à un maximum de 1 brindille de la cible. Rappel, une créature ne peut jamais avoir plus d'Essence que sa valeur de départ. Interdit à la tribu de l'Herbe.

Accélération (Action de Tir): Le lanceur désigne un allié sur la table de jeu à un maximum de deux brindilles, il reçoit un marqueur magique* "+1 action" (Automatique).

Ralentissement (Action de Tir): Le lanceur paie une Essence puis désigne un point sur la table de jeu à un maximum de deux brindilles, toutes les figurines (amies ou ennemies) dans un rayon d'une brindille reçoivent un marqueur magique "-1 action" (Automatique).

Localisation (action limitée): Au début de son activation, le Hami lance un sort de localisation: On retire les marqueurs "Caché" non magiques alliés et adverses qui sont en jeu. Coûte deux actions.

Brume (Action de Tir): Le Lanceur désigne une cible (qui peut être lui même) à découvert et à un maximum de deux brindilles, celle-ci reçoit automatiquement un marqueur magique "Caché".

Retour de familier (Action de Tir): Le lanceur paie une Essence puis désigne un point sur la table de jeu à un maximum d'une brindille, il y place ensuite un familier allié (hors Mikmik) qui a été éliminé durant la partie. Le familier ne peut pas être en contact avec une figurine adverse, ni avec un objectif et revient en jeu avec 2 Essences. Communauté Ombre uniquement.

Téléportation (Action de mouvement): Le lanceur paie une Essence puis se déplace jusqu'à 3 brindilles dans la direction de son choix en ignorant les décors. Il ne peut effectuer d'autres actions de mouvement durant ce tour. S'il termine la téléportation dans un décor, il reçoit un marqueur "caché" (non magique). Mais il ne peut pas arriver en contact avec un objectif ni avec un adversaire.

Objets:

Un objet ne peut pas être présent plus d'une fois dans une même communauté.

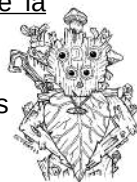
Pierre d'aspiration (Objet): Une fois par partie vous pouvez utiliser cette pierre au moment où votre adversaire joue un sort, ce sort est sans effet mais son éventuel coût en essence ou action doit tout de même être payé. Gardien ou Conteur Uniquement.

Pierre d'Artefact (Objet): Une fois par partie vous pouvez utiliser cette pierre au moment où le Hami est activé, il regagne immédiatement 3 Essences.

Pierre de Camouflage (Objet): Le Hami est toujours considéré comme étant à couvert. Hami de la tribu Herbe Uniquement.

Masque de guerre (Objet): Le Hami ne peut pas être victime des effets d'un sort adverse. Communauté Ombre uniquement.

Masque de Magie (Objet): Le Hami peut choisir un sort, tout en respectant les limitations de communauté. Ainsi même un Gueuteur ou un Pisteur a le droit de choisir un sort grâce à cet objet.



Masque de Chasse (Objet): Le Hami ignore les couverts. De plus l'Action Tirer ne lui fait pas perdre son pion "Caché" lorsqu'il en possède un.

Masque d'Harmonie (Objet): Lorsqu'il perd de l'Essence, le Hami peut la retirer en partie ou en totalité à son(ses*) familier(s) et inversement lorsque c'est le familier qui en perd. Communauté Lumière uniquement.

*voir Hami Légendaire La Ruche.

Masque de Vision (Objet): Le Hami ne prend pas en considération les marqueurs "Caché", magiques ou non, de ses adversaires.

Sac à projectiles (Objet): Le Hami possède assez de projectiles improvisés pour en utiliser durant toute la partie sans jamais avoir à en ramasser.

Sac à poussière (Objet): Lorsqu'il utilise une action se cacher, le Hami gagne un marqueur "Caché" ainsi que toutes les créatures alliées à une demi brindille de lui. Hami de la tribu de l'Herbe uniquement.



Montures:

Un et un seul Hami de votre Communauté peut gratuitement avoir une monture qui lui donne les bonus et malus suivants :

Bonus, un au choix pour toute la durée de la partie:

Galopeur : Le mouvement du Hami passe à 1,5

Construct: +2 Essences.

Bête de somme: Peut être choisi uniquement si la communauté est entièrement composée de membres de la tribu de l'Herbe: Deux Hami de la communauté peuvent avoir un objet de plus.

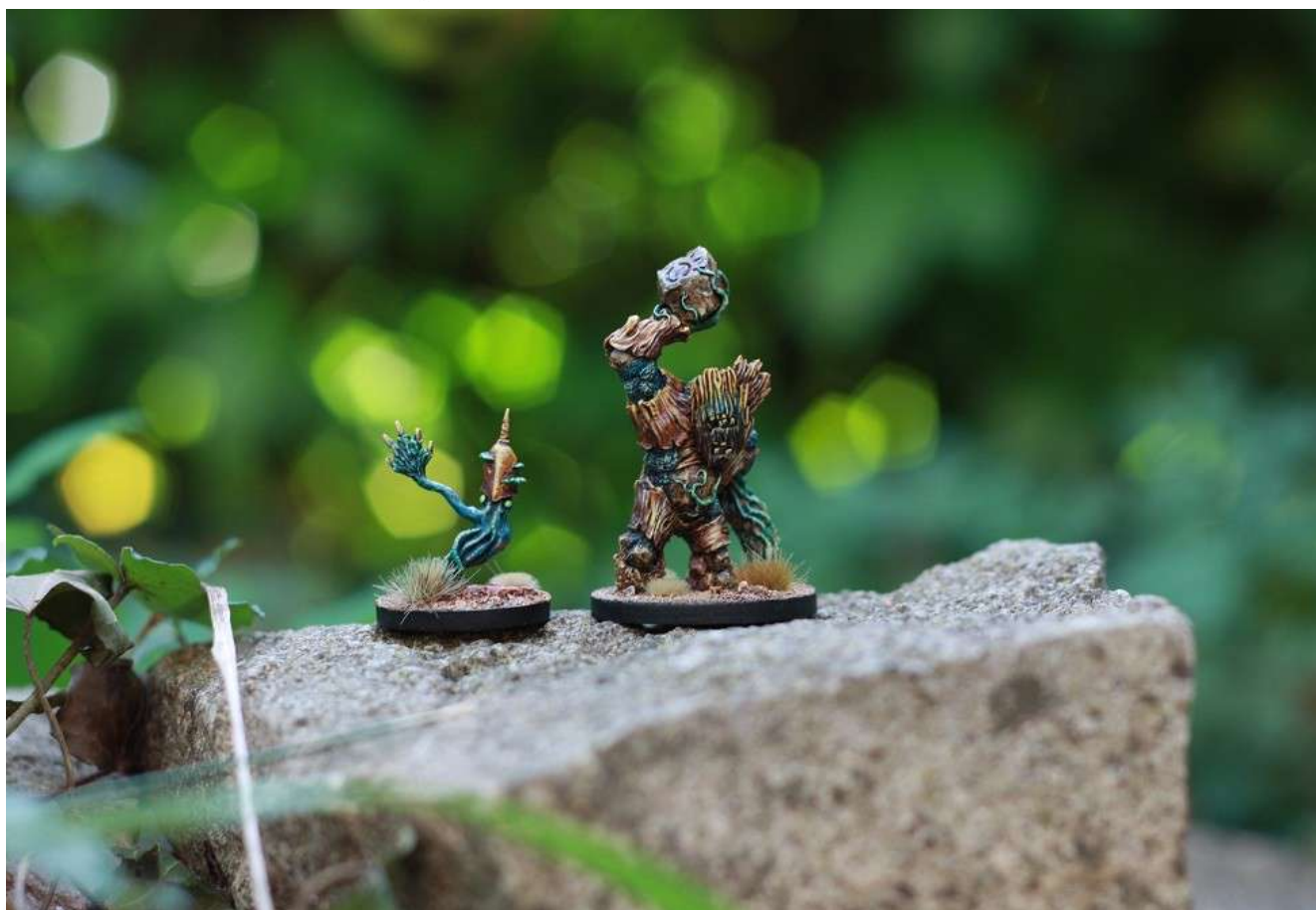
Malus (s'appliquent tous et à tous les types de montures)

Le Hami ne peut plus utiliser les effets des cartes combats (bond, à couvert...).

Le Hami ne peut plus se cacher.

Le Hami ne peut pas grimper.

Le Hami doit être sur la monture en début de partie, il ne peut pas en descendre.



Sculptures Lux Thantor

Peintures Minus, photo Ambyon.



MODULE 1 : Jouer des personnages spéciaux.

Les Modules sont des règles supplémentaires permettant d'augmenter les possibilités de jeu et donc l'expérience ludique.

Hami Légendaires

Certains Hami ont développé des capacités uniques et sont devenus des "légendes". Ils ont influencé, plus que tous autres, la saga des Hami. Leurs rapports aux humains sont complexes, beaucoup plus dans l'interaction. En terme de jeu les Hami Légendaires sont Anciens, leur bonus d'Essence est déjà pris en compte dans leur description.

" La Jaune " (Lumière/Eau): (3 points)

Arborant des marques de couleur jaune, ce Hami de la caste des Pisteuses est le fléau des prédateurs. Souvent accompagnée d'autres pisteuses, elle repousse régulièrement les vagues d'invasions les plus grosses.

Pisteuse La Jaune	M	C	T	E
Socle 32mm	1	1	3	5

Capacités spéciales: Discret, Agile.

Sorts et Objets: Masque de Chasse.

Équipement: Lanceur des Anciens, Bolas. Impossible de choisir l'équipement Arc.

Bolas: La Jaune peut une fois par partie utiliser un projectile bolas (on utilise les mêmes caractéristiques que le lanceur des Anciens). Le joueur doit annoncer son utilisation avant l'action de tir, s'il fait perdre au moins une Essence à sa cible, celle-ci ne pourra faire aucune action lors de sa prochaine activation ni recevoir une action grâce au pouvoir d'un Conteur.

Lanceur des Anciens	Portée
Munitions de départ: 5	3 Brindilles

Règle spéciale: Les cibles du Lanceur des Anciens ne peuvent pas utiliser leur règle Robuste.

Note: "La Jaune" commence la partie avec 5 munitions, une fois celles-ci épuisées, elle ne pourra plus utiliser son lanceur.

" La Ruche " (Ombre/Grotte): (3 points)

Arborant des marques de couleur violet, la Ruche appartient à la caste des Gardiens, elle vit au milieu d'une multitude de Familiers. Elle n'a pas de Communauté au sens habituel mais tout un groupe d'Hami au cœur de chaque Tribu attachée à l'Ombre. Lorsque le besoin se fait sentir, elle envoie à travers la forêt des snifleurs chargés de lui ramener des membres d'expédition.

Gardien La Ruche	M	C	T	E
Socle 32mm	1	2	1	6

Capacités spéciales: Symbiose, Maîtresse.

Sorts et Objets: Masque d'Harmonie et Retour de familier.

Maîtresse: Si "La Ruche" doit choisir un familier, hors mécanique, elle en gagne automatiquement un second gratuitement, il lui est aussi rattaché, ce qui lui permet donc d'avoir 2 familiers contrairement à la règle. Le familier en plus n'est pas pris en compte pour un éventuel bonus lié à un meneur qui serait lié à la tribu de l'arbre.

"L'œil" (Herbe): (4 points)

Arborant des marques de couleur noire, "l'œil" appartient à la caste des Conteurs. Il est le premier Hami à avoir pris contact avec le professeur Forester. Il est probablement le plus ancien Hami à parcourir la Taïga.

Conteur L'œil	M	C	T	E
Socle 32mm	1	1	2	6

Capacité spéciale: Télépathe, Mon protégé.

Sorts et Objets: Localisation, Brume, Sac à poussière.

Mon protégé: Au début du tour, désignez un Hami allié, ce dernier gagne Discret et Robuste jusqu'à la fin du tour.

"La Montagne" (Herbe): (4 points)

Arborant des marques de couleur verte, il s'agit du plus grand membre la caste des Guetteurs, faisant presque le double de ses semblables.

Guetteur La Montagne	M	C	T	E
Socle 40mm	1	3	1	8

Capacités spéciales: Robuste, Avalanche.

Sorts et Objets: Ralentissement (Masque de Magie).

Avalanche: Lorsqu'il charge, s'il en a la possibilité, la Montagne peut entrer en contact avec deux adversaires au lieu d'un. Il gagne une action Cognier gratuite contre les deux. De plus si à la fin d'un combat qui suit une charge (contre un ou deux adversaires), il se retrouve sans adversaire au contact, il peut gratuitement faire une Action de Mouvement (pas de Charge) ; il peut ainsi dépasser le nombre de marches limitées à 2 par Activation.

"Deux Faces" (Canopée/Grotte) le Chevauteur: (4 points)

Arborant des marques de couleurs blanche et noire "Deux Faces" chevauche un étrange familier. Deux esprits Hami dans un même corps, issus tous deux de la caste des Gardiens: l'un de Lumière, l'autre de l'Ombre*.

*Ce Hami est jouable dans les communautés de Lumière ou de l'Ombre.

Gardien Deux Faces	M	C	T	E
Socle 50 mm	1,5	2	2	7

Capacité spéciale: Téléportation*.

Sorts et Objets: Pierre d'aspiration.

Lié* : Bien qu'il soit sur un familier « Deux faces » peut utiliser les effets des cartes Combat.

***Double Jeu :** S'il accompagne une communauté liée à la Lumière, il ne peut pas utiliser ses capacités (Téléportation et Lié) pendant une période de Nuit et inversement.

- Note 4 -

Ma récente découverte me fait penser que les anciens hommes et les Hami avaient une technologie propre. J'ai en effet trouvé des sortes de petites créatures mécaniques, principalement composées de pierre et ou de bronze. L'une d'elle s'est brièvement animée à l'approche d'un Hami, c'est ainsi que j'ai réalisé leur lien. En effet même si les Hami sont capables de créer des objets: outillage, arme et sac, il est évident que ce que j'appelle les constructs est au dessus de leurs savoir faire. J'en ai donc tiré la conclusion qu'il devait s'agir de fabrications humaines animées grâce à l'énergie qui fait des Hami ce qu'ils sont. Je n'ai pas encore découvert l'utilité de ces constructions mais je privilégie pour l'instant un outil de lien entre les espèces.

MODULE 2 : Cartes Stratège.

Au début de la partie avant le déploiement, les joueurs peuvent ajouter dans leur paquet de cartes combat jusqu'à 3 cartes stratège parmi les cartes ci-dessous. Une fois jouée, une carte stratège est retirée de la partie. Les cartes stratège vont vous permettre de donner plus de personnalité à votre Communauté en spécialisant un peu plus son style de jeu. De plus ce module ajoute un effet de surprise qui peut obliger votre adversaire à revoir sa stratégie

Fourbe : Se joue en attaque à la place d'une carte combat . Inflige immédiatement la perte de 2 essences à la cible qui doit tout de même jouer une carte dans les conditions normales.

Bouclier : Se joue en défense à la place d'une carte combat. Annule toutes les pertes d'essence, fonctionne contre les cartes stratège Fourbe et Tir Légendaire.

Tir Légendaire : Remplace une carte combat lors d'un Tir. La portée est illimitée et la cible perd 2 Essences. La cible doit tout de même jouer une carte en défense dans les conditions normales.

Transfert : Se joue en défense à la place d'une carte combat. Des pertes d'Essence dues à ce combat peuvent être infligées à un allié, à une brindille de distance maximum, à la place de la cible.

Note importante : On ne reprend pas ses cartes stratège lors de l'action « Rebrasser ».

On ne peut pas transférer plus de pertes d'essence que n'en possède l'allié.

Méditation : Se joue au moment de l'activation d'une créature, cette créature regagne immédiatement jusqu'à 2 essences (elle ne peut pas dépasser son essence de départ). Puis piochez une carte combat.

Chevauteur de vent : Se joue au moment de l'activation d'une créature, puis piochez une nouvelle carte combat. Durant tout le tour cette créature ignore les décors lors de ses déplacements. Si à un moment, la créature entre au contact avec un adversaire, son action cogner gratuite se joue en piochant 3 cartes.



Sculptures Lux Thantor

Peintures Minus, photo Ambyon.

MODULE 3 : Jouer avec des Prédateurs.

Les raisons pour lesquelles les prédateurs s'en prennent aux Hami sont nombreuses: Expansions territoriales, attaques de troupeaux de familiers et pour les prédateurs les plus dangereux, absorption d'essence.

Prédateurs Non-Joueurs :

Vous pouvez ajouter en début de partie jusqu'à 2 prédateurs Non-Joueurs par joueur. Il s'agit de créatures hostiles qui seront jouées de façon automatique. Contrairement au mode solo en fin de livre, tous les prédateurs non-joueurs sont considérés comme étant identiques en terme de règles cela afin de fluidifier les parties.

Déploiement : Une fois toutes les communautés déployées, les joueurs placent, à tour de rôle, sur la table de jeu, un prédateur, jusqu'à ce que tous les prédateurs soient ainsi placés avec la règle suivante : Être à plus de 1 brindille d'une créature adverse.

Activation : Au début de chaque tour, avant que le premier joueur active sa première créature, les joueurs déplacent à tour de rôle un prédateur vers la créature d'un joueur la plus proche jusqu'à une brindille de distance. Cela jusqu'à ce que tous les prédateurs aient été déplacés. Un prédateur déjà en contact ne se déplace pas. Ensuite tous les prédateurs en contact avec une créature, lui font perdre une essence (pas de défense possible).

Attaquer un prédateur non-joueur : Un prédateur non-joueur peut être attaqué normalement (Corps à corps, Tir ou Sort). En défense il est toujours considéré comme jouant 2 Lumières le jour et 3 Ombres la nuit. Après avoir perdu 5 Essences, un prédateur Non-Joueur est retiré de la partie.

Recruter des prédateurs dans sa Communauté :

Il arrive que des Hami décident de conserver une larve de prédateur pour l'élever et ce malgré les risques encourus. Avant de commencer à recruter des prédateurs, il faut bien entendu déjà avoir les deux Hami de base d'une communauté. Un prédateur ainsi recruté suit les mêmes règles qu'un familier sauvage. De plus il est aussi sujet à la règle « Appel de la Forêt », cette dernière simule son instinct.

Appel de la Forêt : Si au début du tour, la carte Temps « Prédateurs » est piochée, tous les prédateurs recrutés en jeu sont considérés comme étant activés et ne peuvent rien faire durant ce tour en dehors de se défendre.

Prédateurs recrutables : Il existe trois états d'évolution pour les Prédateurs recrutables.

Larve 1 point

Les larves sont la forme la plus fréquente des prédateurs. Bien qu'étant les moins dangereuses, elles ne sont pas pour autant à prendre à la légère. Il n'est pas rare que durant un affrontement entre deux Communautés, un Hami reçoit le coup de grâce par une créature dissimulée dans la végétation.

Larve	M	C	T	E
Socle 25mm	1	2	-	3

Adulte 2 points

Il est souvent bien difficile de faire le lien entre une larve et sa forme adulte.

Adulte	M	C	T	E
Socle 32mm	1	3	-	5

Géant 3 points

Les prédateurs ont une croissance constante qui est interrompue par leur mort. Il existe cependant, des spécimens qui développent une intelligence hors norme qui leur permet de surmonter les dangers mortels. Ces créatures atteignent des tailles impressionnantes et deviennent, à l'échelle des Hami, des monstres redoutables.

Géant	M	C	T	E
Socle 50mm	1	3	-	7

Capacité spéciale: Robuste.

Compétences de Prédateurs recrutés :

Pour chaque prédateur que vous recrutez, vous pourrez choisir 1 ou 2 compétences à lui allouer parmi les suivantes. (une pour les larves et adultes et deux pour les géants).

Poison : A chaque fois que le prédateur effectue une attaque de corps à corps, son adversaire subit au moins 1 perte d'Essence même si le résultat du combat donne un résultat de zéro, il ne s'agit pas d'une perte supplémentaire mais du résultat minimum.

Toile : Toutes les créatures ennemies qui se trouvent dans un rayon d'une brindille au moment de leur activation reçoivent un marqueur -1 Action. Rappel une figurine ne peut pas avoir plus d'un marqueur de ce type.

Rapide : La caractéristique de mouvement du prédateur est de 1,5.

Nocturne : A chaque début de tour, s'il s'agit d'une période de nuit, le prédateur regagne 1 Essence.

Enfoui : Le prédateur n'est pas déployé en début de partie. Au début d'un des tours, en période Nuit, et avant votre première activation, vous pouvez le placer au niveau du sol, n'importe où sur la table mais à plus d'une brindille d'un adversaire ou d'un objectif. En cas d'Appel de la forêt, le prédateur peut tout de même être placé mais ne peut rien faire d'autre.

Gluant: Une créature en contact avec le prédateur, ne peut pas quitter le combat volontairement.

MODULE 4 : Terrains spéciaux

Chaque joueur désigne un des décors (grand ou moyen) en jeu, il choisit ensuite quelle règle de terrain spécial va lui être appliquée.

Champignons bleus: Lorsqu'un lanceur de sort se trouve en contact avec ce terrain, il n'a pas à payer d'Essence lorsqu'il lance un sort.

Champignons-lianes: Une créature qui quitte ce décor reçoit un marqueur -1 Action.

Champignons toxiques: Toutes les créatures (hors prédateurs) qui finissent le tour à moins d'une demi brindille des champignons toxiques perdent une essence.

Lichen: Le terrain devient infranchissable, il bloque les lignes de vues mais il est aussi impossible de s'y cacher ou de s'y déployer.



Peintures et photo Minus.

Scénarios

Vous trouverez ci-dessous 7 scénarios représentant au mieux le "quotidien" des Hami. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix et les répéter à volonté ou les intégrer à la campagne "La marque du Golem". Une partie de Hami la Saga des Murmures se joue en 5 tours pour une durée moyenne de 45min.

Scénario 1: Les Artefacts.

- La Bataille -

J'ai pu assister à une lutte acharnée entre deux petits groupes de Hami. L'objet de la discorde était un petit morceau de pierre de la taille de mon pouce portant des symboles que je n'ai pas pu identifier. Même si cette écriture m'était inconnue, j'y ai immédiatement vu des similitudes avec les peintures tribales que ces créatures arborent. Je n'ai malheureusement pas pu voir quel groupe sortait victorieux car à un moment mon espace-temps s'est une fois de plus détaché du leur, à moins que ce soit cette étrange lueur verte dans le ciel qui les a rendus invisibles. Quoiqu'il en soit, la mystérieuse petite pierre avait disparu.

Mission: Des pisteurs ont repéré la trace de fragments d'artefacts. Les premiers sur place seront les premiers servis.

Mise en Place: On place un Fragment d'Artefact au centre de chaque quart de table.

Déploiement: Les deux joueurs se font face en se déployant dans leur zone.

Règle spéciale:

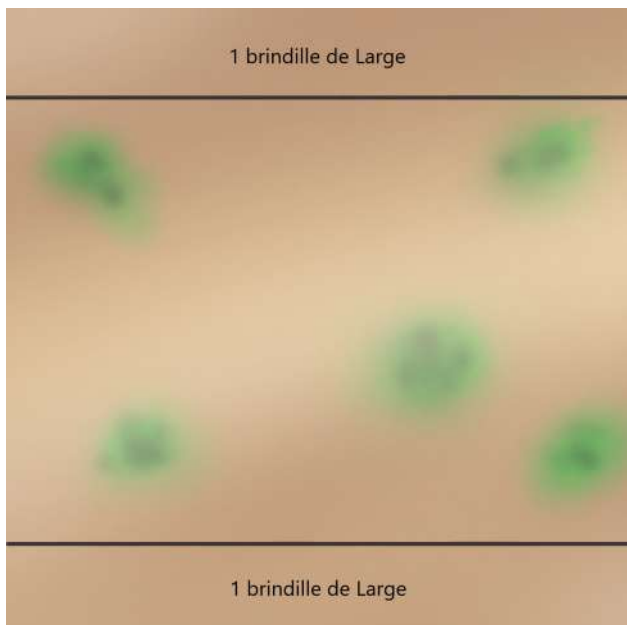
Ramassage de fragment: N'importe quelle figurine peut utiliser une Action "Ramasser" pour prendre avec elle un fragment. Elle peut le déposer à tout moment lors de ses activations sans que cela lui coûte une action. Si une figurine qui porte un fragment est éliminée, on remet le fragment en jeu là où se trouvait la figurine. Une figurine qui porte un artefact voit sa caractéristique de mouvement diminuée d'une demi-brindille.

Condition de victoire: A la fin de la partie, la communauté qui possède le plus de fragments gagne la partie, en cas d'égalité c'est la communauté à qui il reste le plus de figurines encore en jeu qui gagne.

- L'appât -

J'ai trouvé dans la forêt cinq petites pierres gravées comme celle qui avait donné lieu à une bataille. Avec de la chance, cela me permettra d'attirer un groupe de Hami voire d'établir une forme de communication.

1 brindille de Large



1 brindille de Large

Placement scénarios 1 et 2

Scénario 2: Le Terrain de chasse.

- L'échange -

"Ça a marché!", toute la forêt a dû m'entendre. A mon réveil je vis, droite sur l'une des petites pierres que j'avais posées près de moi, une créature à quatre yeux. L'euphorie passée, je fus surpris par ses marquages. Pas de rouge ou de bleu comme j'avais toujours vu mais du Noir. Dans un premier temps je me suis dit que cela ne présageait rien de bon pour moi et me mis à regretter mon envie de communiquer. L'attitude du Hami me rassura vite, il balançait lentement la tête de gauche à droite, il m'observait. Il n'y avait pas que la couleur de ses marques qui sortait de l'ordinaire. Partout sur son petit corps, était peint ce que j'identifiai à des yeux. Au bout d'une minute, peut-être deux, la créature tendit doucement un bras vers moi. Soudain, une multitude d'images envahirent mon esprit. D'abord trop rapide pour que j'identifie quoique ce soit, le flot changea plusieurs fois de rythme, passant du fixe à un bouillon de lumière puis ralentit à nouveau. Je vis des choses merveilleuses, elles étaient éparpillées dans le Temps, puis uniquement dans leur Temps. Je n'étais pas le premier être humain à glisser dans leur réalité: Il y a des millénaires de cela les mondes de nos deux espaces temps étaient bien plus entremêlés Plus les civilisations humaines évoluaient plus une distance se créait entre les deux peuples. Nous changions de générations en générations tandis qu'eux restaient comme aux origines. Je compris aussi que les Hami ne mouraient pas, en tout cas pas comme nous l'entendons en tant qu'humain. Lorsqu'ils perdent toute l'énergie qui leur donne vie, ils se réveillent à la nouvelle lune, au pied d'un arbre, sous un rocher ou tout autre endroit de la forêt où ils avaient déjà mis les pieds. Plusieurs scènes dans mon esprit me firent comprendre quelque chose de bien triste: si au moment où il renaît, un Hami

reste trop éloigné d'un de ses semblables durant un cycle lunaire, il disparaît sans se réveiller. Je ne compris pas où un Hami, ainsi perdu, allait car sur le sujet les images accéléraient trop, je sentais la peur chez mon nouveau compagnon. Une fois le calme revenu, je compris ce qu'il voulait me montrer: Au temps où ces créatures vivaient en Harmonie avec nous, il existait ici un lieu mystérieux où les humains déposaient les Hami "endormis" qu'ils trouvaient. Ce lieu apparut clairement dans mon esprit et correspondait parfaitement aux structures photographiées par le pilote d'avion. La créature, une fois certaine que j'avais compris où elle voulait m'emmener, m'indiqua une direction et m'ouvrit le chemin. Nos temps se séparèrent mais je savais maintenant vers quel coin de la forêt je devais me diriger.

Mission: Il est l'heure de chasser les essences sauvages mais certaines zones de chasse sont l'objet de tensions entre communautés.

Mise en Place: A tour de rôle les joueurs placent un gibier à une brindille du centre et à plus d'une demie brindille les uns des autres. On place ainsi un total de 4 gibiers.

Déploiement: Les deux joueurs se font face en se déployant dans leur zone.

Règle spéciale: Tous les gibiers sont tous considérés comme des adversaires. Ils restent sur place, ont 4 Essences et sont toujours considérés comme se défendant avec 2 lumières et 1 ombre.

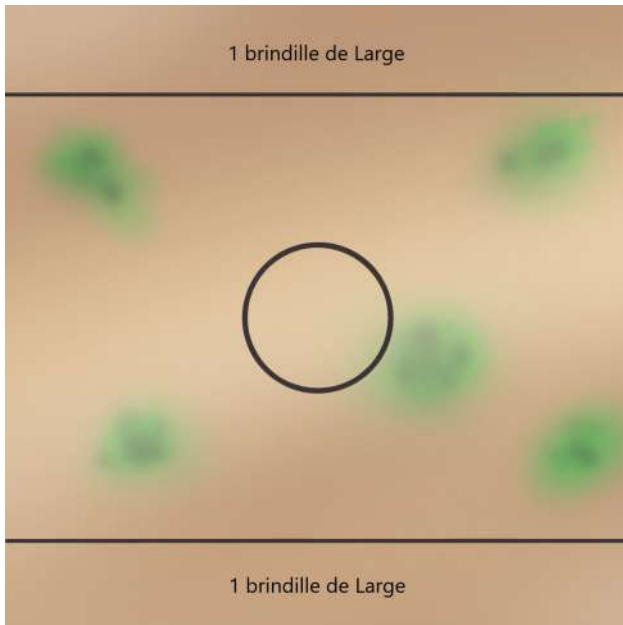
Condition de victoire: Le joueur qui a éliminé le plus de gibiers gagne la partie. En cas d'égalité, c'est la communauté qui a perdu le moins de points d'Essence qui gagne*.

*On compare la valeur d'Essence de début et fin de partie.

- Le Temple -

Finalement, le temple n'avait jamais été loin des secteurs que j'avais explorés. Du ciel le pilote n'avait pu voir que les pierres qui l'entourent car c'est au cœur de cet endroit que se trouvait l'entrée de la structure souterraine. Le hasard, si hasard il y avait, fit que cela me sauva probablement la vie car lorsque je ressortis, un terrible hiver s'était mystérieusement installé. Sur les dernières marches menant à l'extérieur, du petit gibier avait été déposé à mon intention. Je passais plusieurs cycles de saisons en ce lieu à étudier les gravures, l'écoulement du temps était toujours aussi perturbé, parfois j'avais l'impression de voir les "belles" saisons se suivre tout en oubliant de m'infliger un ou deux hivers. J'eus souvent la visite de mon compagnon aux peintures noires. Nos "conversations" furent de plus en plus aisées et claires si bien qu'elles devenaient plus longues à chaque fois. Tout cela fut de loin la plus belle période de ma vie. Mon visiteur me montrait tout ce que j'étais incapable de voir de mes propres yeux car en réalité je ne faisais qu'effleurer leur monde. Il existe des centaines voire des milliers de créatures différentes, ou existait pour certaines car j'ai bien peur qu'une partie ait disparu depuis que l'homme s'est éloigné d'elles.

Scénario 3: Les Œufs



Placement scénarios 3 et 6

Mission: Plus un familier est jeune, plus il est facile d'en faire un fidèle compagnon. Les familiers ne poussent pas dans les arbres... enfin pas tous. Des œufs de familiers sont à portée de main, il suffit de se baisser pour les ramasser. Il est probable qu'il y ait aussi quelques échanges de coups.

Mise en Place: On place un marqueur Nid d'environ une demi-brindille de diamètre au centre de la table de jeu.

Déploiement: Les deux joueurs se font face en se déployant dans leur zone.

Règles spéciales:

Ramassage d'œufs: N'importe quelle créature peut utiliser une Action "Ramasser" pour prendre avec elle un œuf. Elle peut le déposer à tout moment lors de ses activations sans que cela lui coûte une action. Si une figurine qui porte un œuf est éliminée, l'œuf l'est aussi car oui c'est fragile. Une créature ne peut porter qu'un œuf à la fois.

Nid: Un Hami en contact peut faire une Action "Ramasser" pour récupérer un œuf dans le nid. Le nid contient un total de 4 œufs en début de partie.

Condition de victoire: A la fin de la partie, la communauté qui a sorti le plus grand nombre d'œufs gagne (en sortant de la table de jeu), en cas d'égalité c'est la celle qui porte le plus d'œufs qui gagne.

- Note 5 -

La "conversation" d'aujourd'hui fut extraordinaire, pas dans ses révélations mais dans sa forme. Cette fois-ci je n'ai pas vu: J'ai été! J'ai couru parmi eux, bondi de branche en branche, guettant sous la canopée ce que nous chassions. Des créatures quasi invisibles et faites uniquement d'énergie se déplaçaient en troupes. Elles étaient vives et changeaient de teinte en fonction de l'environnement. Les Hami .

rouges dont je faisais partie étaient chargés de leur bondir dessus à la première occasion, alors que les bleus les forçaient à prendre la direction voulue. Lorsque j'en capturai une, elle fusionna immédiatement avec moi. Je l'avais absorbée mais elle était toujours présente en moi. Je me sentis plus fort et encore plus en harmonie avec tout ce qui m'entourait, nous étions un tout

Scénario 4: Chamaille.

Mission: Pour une vague et ancienne histoire de fragment d'artefact volé ou de familier écrasé, peu importe car plus personne ne se souvient exactement, votre compagnie n'apprécie guère celle qu'elle vient de rencontrer...

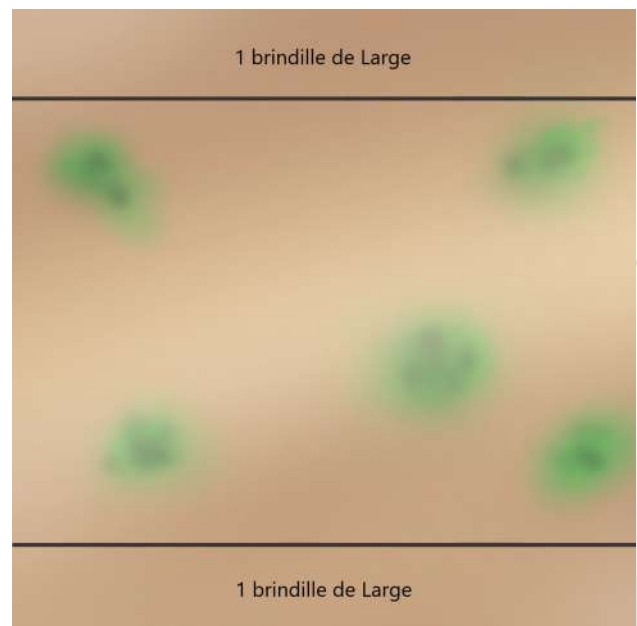
Mise en Place: Aucune règle particulière.

Déploiement: Les joueurs se déploient dans leur zone respective.

Règle spéciale:

"C'est toi!": Chaque joueur désigne secrètement un Hami adverse. Il est à l'origine de la querelle et doit être éliminé de la partie.

Condition de victoire: A la fin de la partie, la communauté qui a éliminé le Hami désigné gagne, en cas d'égalité c'est la communauté à qui il reste le plus de figurines encore en jeu qui gagne.



Placement scénario 4

"Plus une nouvelle lune approche, plus il y a des chances de voir des groupes de Hami s'activer à la recherche de compagnons disparus. L'astre blanc est un compte à rebours vers une disparition "définitive".

Scénario 5: L'hiver approche.

Mission : Le ciel se charge, même le temps s'écoule différemment, certaines choses ne changent pas. La neige ne va pas tarder à tout recouvrir. Il vaut mieux se mettre en lieu sûr, histoire de ne pas geler tout l'hiver, même s'il peut passer en un claquement de doigts.

Mise en Place : Les décors moyens et grands doivent être chacun mis au centre des quarts de table.

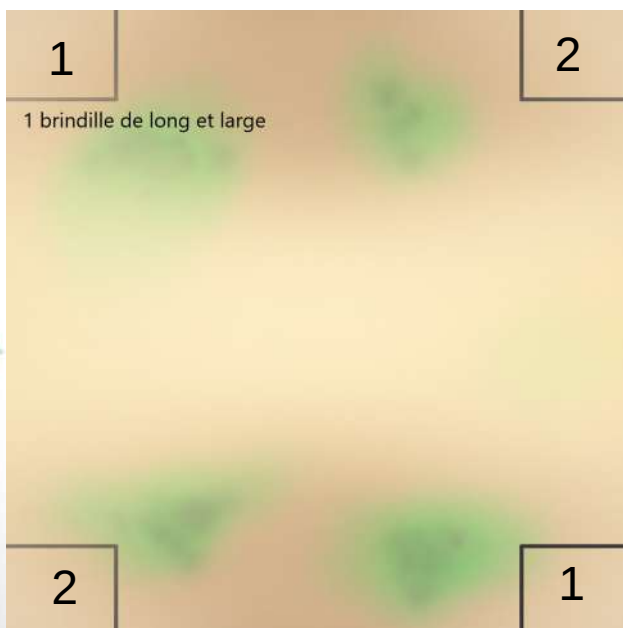
Déploiement : Les joueurs doivent se déployer en formant chacun deux groupes (un groupe ne peut pas faire moins de 3 points) et les placer dans les différentes zones de déploiement qui leur correspondent.

Règles spéciales :

Perchoirs : Les décors Moyens et Grands sont considérés comme des "Perchoirs".

Contestation : Si des figurines de communauté différentes sont en contact avec le même perchoir, ne sont prises en compte que celles qui sont majoritaires.

Condition de victoire : A la fin de la partie, c'est la communauté qui a le plus de figurines en contact avec les décors "perchoirs" qui gagne.



Placement scénario 5

Scénario 6: Le Passage.

Mission: Un passage souterrain qui permet de se déplacer sur de longues distances a été découvert. Votre communauté a décidé d'en contrôler l'entrée, se déplacer rapidement peut permettre d'être les premiers sur les lieux où apparaît l'essence. Malheureusement pour elle n'est pas la seule à avoir eu l'idée.

Mise en Place: On place un marqueur « Passage » d'environ une demi-brindille au centre de la table de jeu.

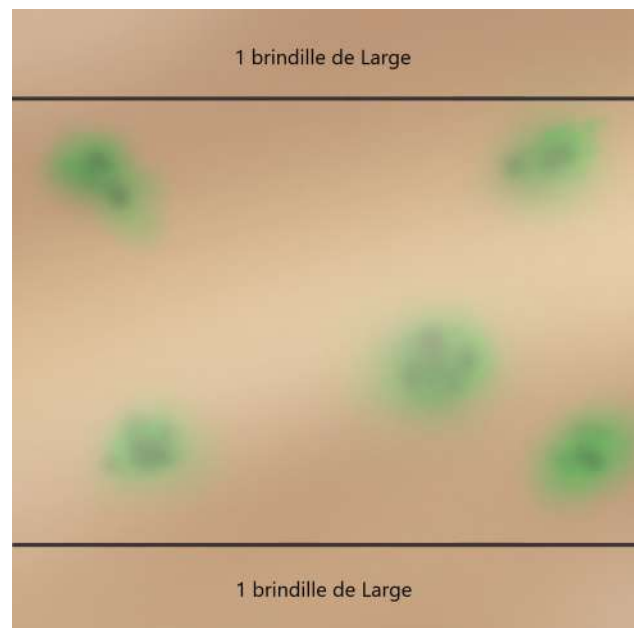


Déploiement: Les joueurs se déploient face à face dans leur zone respective.

Règle spéciale:

Précipice: Toute créature qui subit, en une seule fois, la perte d'au moins deux essences tout en étant en contact avec le marqueur Passage, y glisse et est retirée de la partie.

Condition de victoire: A la fin de la partie, chaque joueur additionne les points d'Essence restants à tous ses Hami et Familiers à maximum une demi-brindille du passage. Une figurine en contact avec le passage donne un bonus de 2 Essences dans le décompte. Celui qui a le plus gros score gagne la partie, en cas d'égalité c'est celui qui a le plus de figurines encore en jeu qui gagne.



Placement scénario 6 7

Scénario 7: Les Hami perdus.

Mission: Les Communautés sont à la recherche de Hami perdus trop loin des leurs.

Mise en Place: On place les jetons Hami perdus (deux par joueurs de couleurs différentes), au hasard face cachée, au centre des quarts de table.

Déploiement: Les joueurs se déploient dans leur zone respective.

Règles spéciales:

Récupération de Hami perdu: N'importe quel Hami peut utiliser une Action "Ramasser" pour d'abord retourner un pion Hami, si c'est bien un Hami de sa couleur, il peut le ramasser. Il peut le déposer à tout moment lors de ses activations sans que cela lui coûte une action. Si une figurine qui porte un Hami perdu est éliminée, on remet le Hami perdu en jeu là où se trouvait la figurine. Une figurine ne peut ramasser et porter qu'un seul pion de sa couleur.

Condition de victoire: La première communauté qui sort de table ses 2 Hami perdus du côté adverse gagne la partie. Si à la fin du tour 5 aucun joueur n'a gagné c'est le joueur qui avait sorti en premier un Hami qui gagne.

La Marque du Golem

Campagne

- La Chose -

“ Je ne vois pas quoi dire d'autre que "Chose" pour décrire la créature qui m'a terrifié. Alors que je m'éloignais du temple à la recherche de plus de nourriture, j'entrevis une silhouette de taille humaine. La surprise laissa place à la joie, enfin j'allais côtoyer un être humain. Tout alla très vite dans ma tête: Si il ou elle était nouvellement arrivé(e), j'aurai de nombreuses choses à lui dire, je pourrais certainement le ou la rassurer car il devait être paniqué comme j'avais pu l'être moi-même. Dans le cas contraire peut-être allait-il ou elle m'apprendre de nouveaux secrets. Je cours aussi vite que possible dans sa direction trop pressé d'avoir enfin quelqu'un pour me dire que je n'étais pas fou, trop vite pour remarquer sa vraie nature. Ce n'est qu'à une dizaine de mètres de la chose que je sortis de mon excitation pour entrer de plein fouet dans un état de terreur. Face à moi, la créature me fixait. Plus grande que moi d'au moins deux têtes, elle n'avait qu'un semblant de visage, comme s'il s'agissait que de l'ébauche d'une sculpture sur bois ou quelque chose d'effacé par le temps. Pourtant même si elle n'avait de ce fait pas vraiment d'yeux, je me sentais transpercé par un regard de colère. Elle se mit à bouger dans une succession de craquements et gestes lents comme si elle sortait d'une longue torpeur. Chaque tressaillement était plus rapide que le précédent si bien qu'elle finit par se montrer agile au point de bondir jusqu'à moi. La chose écarta ce qui lui servait de bras et dans un mouvement de la tête simula un hurlement dont le silence me glaça le sang. Je pris la fuite mais le temps de me retourner, elle me griffa, m'arrachant un bout de chair au niveau de l'épaule.”

“ Le Golem est une créature qui terrifie les Hami. De taille humaine cette créature erre dans la forêt à la recherche de Hami prêts à renaître mais trop éloignés des leurs. Le Golem les garde sur lui puis s'éloigne en attendant que la nouvelle lune arrive. Ainsi perdu à jamais l'esprit des "endormis" fusionne avec l'Essence du Golem.”

Faite pour deux joueurs, cette campagne demande aux joueurs de prendre chacun un camp différent. Les résultats de fin de partie auront une influence sur la suite de la campagne.

Version Longue (Optionnelle): Entre chaque scénario, il vous sera suggéré un des scénarios du livre de règle qui s'insère parfaitement et permet d'allonger cette campagne.

Les factions opposées pour cette campagne sont :

La Rescousse: Pour votre Meneur impossible d'entendre parler de Hami perdu, alors que la nouvelle lune approche, sans entreprendre de le retrouver.

Le Pacte: Votre Meneur a, il y a bien longtemps, pactisé avec le Golem. Il doit empêcher les communautés de s'approcher des zones de chasse du Golem, en échange de cela il n'emmènera jamais l'un de vos membres ainsi que tous ceux sur qui vous avez posé sa marque.

Scénario de campagne 1:

Fausse piste

La course commence, il reste peu de temps pour secourir les Hami qui sont réaparus trop loin des leurs. Pour servir leur "Maître", les Hami du Pacte doivent tout faire pour que ceux de la Rescousse s'égarent parmi les arbres et finissent sur une mauvaise piste.

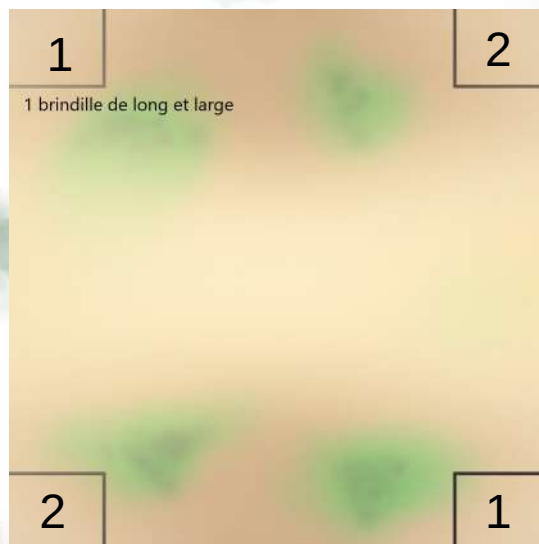
Mission: Le joueur Rescousse doit trouver la bonne piste parmi celles se trouvant dans la zone. Le joueur Pacte doit tout faire pour perturber les recherches.

Mise en Place: Le joueur Pacte place secrètement le pion objectif ainsi que les 3 leurres. Chaque pion dont lui seul connaît la nature est placé au centre de chaque quart de table.

Déploiement: Le Pacte doit se déployer en formant deux groupes (un groupe ne peut pas faire moins de 3 points) et les placer dans ses différentes zones de déploiement (notées 1). Le joueur Rescousse se déploie dans l'une de ses zones (notées 2).

Règle spéciale: Un Hami ou Familier de la Rescousse en contact avec un pion peut utiliser une Action pour le retourner.

Condition de victoire: La Rescousse gagne si elle sort une de ses figurines par le coin opposé à celui de son déploiement après avoir découvert la bonne piste à suivre (découvert le bon pion). Cela doit être fait avant la fin du tour 5. Le Pacte doit simplement tout faire pour que la Rescousse échoue. « Même si elle a perdu, la Rescousse réussira à trouver la piste. Mais bien tard... »





Guetteur Lucas - le 31.12.22

Optionnel: Jouez le scénario 4 du livre de règles: Chamaille.

Scénario de campagne 2: Embuscade et Averse

Chaque Hami du Pacte s'est peint sur lui la marque du Golem. Tant qu'ils portent ce symbole lors de leur réapparition, le Golem les laissera en paix. Malheureusement ces peintures faites de pollen sont fragiles, en cas de pluie, il leur faut se mettre à l'abri sans pour autant mettre en péril la mission.

Mission: Le joueur qui a gagné le scénario 2 est l'attaquant et tente une embuscade contre l'autre joueur afin de le ralentir et prendre l'avantage. Le ciel se charge et pour les membres du Pacte il faut penser à se mettre à l'abri, il serait dommage de perdre la marque du Golem alors qu'ils commencent à s'éloigner des territoires Hami.

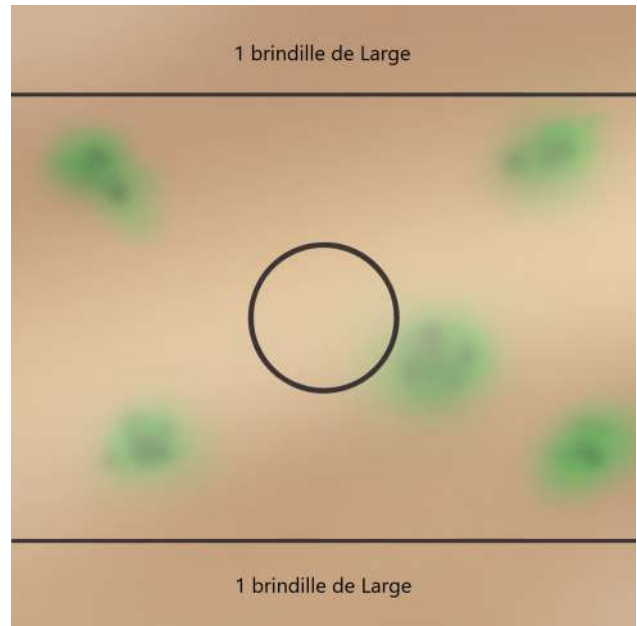
Mise en Place: Aucun décor ne doit être à moins de 10 cm de la ligne médiane séparant les deux côtés de table.

Déploiement: Le joueur attaquant(1) doit se déployer en formant deux groupes (un groupe ne peut pas faire moins de 3 points) et les placer dans ses différentes zones de déploiement. Le joueur 2 utilise ses zones librement.

Règle spéciale:

Ne pas perdre la Marque: le joueur Pacte doit finir la partie avec au moins la moitié de ses créatures en jeu et en contact avec ou dans un décor. Dans le cas contraire, il subira une pénalité au scénario 3.

Condition de victoire: Pour gagner l'attaquant doit empêcher qu'au moins 2 Hami adverses traversent la table. Si au moins 2 Hami du défenseur quittent la table par le bord opposé, il gagne la partie.



Placement scénario de campagne 2

Optionnel: Jouez le scénario 2 du livre de règles: Le Terrain de chasse.

Scénario de campagne 3: La Bonne Piste

La Rescouse progresse et ne doit pas perdre le rythme, chaque instant compte car à tout moment, le temps peut "dérapier".

Pénalité éventuelle du Pacte: Dépourvus de leur marque, les Hami du joueur Pacte ressentent la peur d'être victime du Golem. Pour représenter cela, lors du tour 1 ils ne pourront effectuer qu'une seule action chacun.

Mission: Le joueur Rescouse doit faire passer sa communauté sur le bon chemin sans perdre la piste. Le joueur Pacte doit quant à lui brouiller les indices.

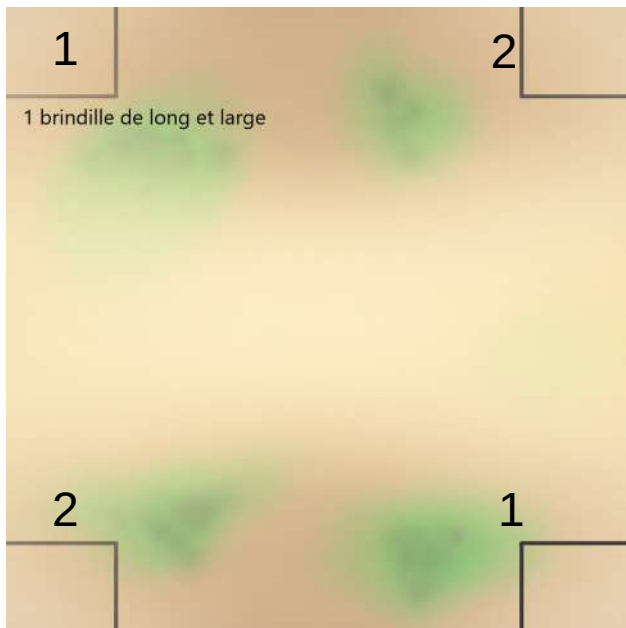
Mise en Place: Un pion objectif (vous pouvez utiliser un pion artefact) est placé dans chaque centre de quart de table. Chaque pion représente un "indice", une effluve qui guide les Hami du joueur Rescouse.

Déploiement: Les joueurs doivent se déployer en formant deux groupes (un groupe ne peut pas faire moins de 3 points) et les placer dans les différentes zones de déploiement qui correspondent.

Règles spéciales: Dès qu'un Hami ou un familier de la Rescouse rentre en contact avec un pion objectif, ce pion est retiré de la partie.

Condition de victoire: Le joueur Rescouse gagne la partie s'il n'y a plus de pion objectif en jeu à la fin du dernier tour et qu'il a sorti au moins une figurine par un bord de table après avoir ramassé le dernier pion.

Optionnel: Jouez le scénario 6 du livre de règles: Le Passage.



Placement scénario de campagne 3

Scénario de campagne 4: Sauvetage

Les Hami endormis ont été retrouvés, il faut maintenant à Rescousse prendre le dessus et préparer le retour et la récupération. Quant au Pacte, il doit éviter à tout prix de décevoir "le Maître".

Pénalité éventuelle de la Rescousse: Si elle a perdu le scénario 3, la communauté fera le Tour 1 sans pouvoir activer ses familiers.

Mission: Le joueur Rescousse doit contrôler les zones "Hami endormi" assez longtemps s'en faire chasser par le Pacte.

Mise en Place: Dans chaque quart de table un pion Objectif représentant un Hami endormi est mis en contact d'un décor.

Déploiement: Les deux joueurs se font face en se déployant dans leur zone.

Règles spéciales: Un Hami de la Rescousse (pas un Familier ou un Prédateur) qui passe un tour entier au contact (de la fin d'une activation à la fin de sa suivante) est considéré comme ayant pris le contrôle de l'objectif et son joueur peut le ramasser, on retire le pion de la partie.

Condition de victoire: On compte le nombre de pions objectif en jeu.

4 ou 3 pions en jeu: Le Pacte gagne la partie.

2 pions en jeu: Égalité.

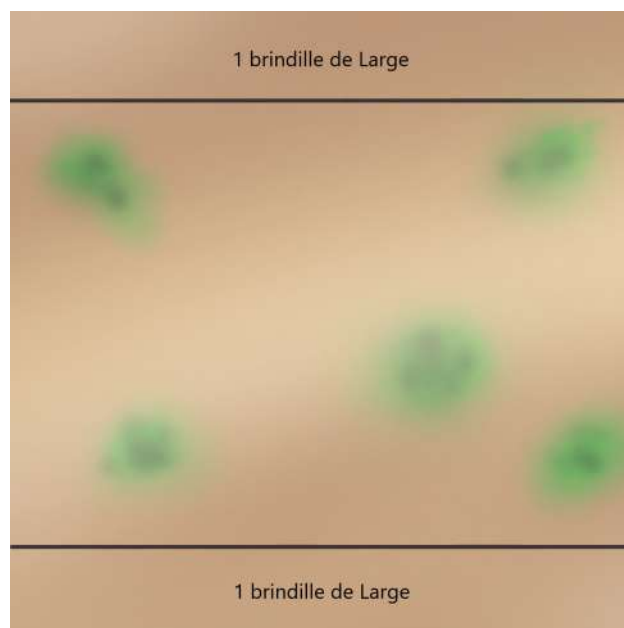
1 ou 0 pion en jeu: La Rescousse gagne.

Optionnel: Jouez le scénario 7 du livre de règles: Les Hami perdus.

- L'inconnu -

J'ai revu la chose et ai pris mon courage à deux mains. Je l'ai suivie sur une longue distance avant qu'elle me mène à son repaire. Étrangement, contrairement aux Hami, jamais elle n'a été séparée de moi par "son temps". Après un long moment, elle a repris son périple me laissant ainsi tout le loisir de visiter son antre.

Je n'étais absolument pas préparé à y affronter la vérité. Au fond de la grotte, se trouvaient les restes d'un campement. De nombreuses affaires étaient éparpillées sur le sol. Elles me semblèrent familières dès mon entrée et pour cause: elles étaient à moi. Pourtant, mes affaires étaient, j'en étais certain, encore dans le temple. Sur une grosse pierre reposait mon journal, il était abîmé par le temps. Je n'eus pas tout de suite la force de l'ouvrir. J'entrepris tout de même la lecture. Les premiers textes étaient identiques aux miens, mais par la suite aucune trace écrite de mes échanges avec les Hami, juste de la solitude et de la faim. Il n'y avait que des mots de souffrances puis une dernière phrase: " Je me transforme en autre-chose". Je n'ai pas pu empêcher mes larmes de couler. C'est à ce moment qu'une seule chose se mit à compter: rentrer chez moi.



Placement scénario de campagne 4

Scénario de campagne 5: Retour Dangereux

Le Golem a perdu patience, il est temps d'intervenir sans distinction. La sortie est bloquée et le danger se rapproche à grand pas, il va peut-être falloir momentanément collaborer...

Pénalité liée au scénario 4: La communauté qui a perdu le scénario sauvetage fera le Tour 1 avec une action de moins par créature. S'il y avait eu égalité, aucune communauté n'est pénalisée.

Mission: Le Golem est sur la trace des deux Communautés car finalement il n'est pas satisfait de la gestion du problème par les Hami avec lesquels il avait passé un pacte.

Mise en Place: Placez au centre de la table un marqueur, d'une demi-brindille de diamètre, représentant la sortie, celle-ci sera considérée comme bloquée en début de partie.

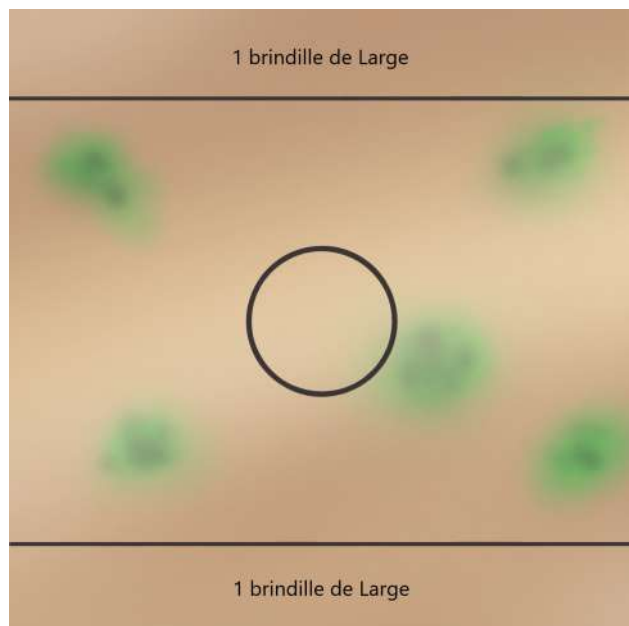
Déploiement: Les joueurs se déploient face à face dans leur zone respective.

Règles spéciales:

La colère du Golem: Pendant la phase de fin de tour, chaque joueur choisi un Hami adverse qui n'a pas de marqueur Caché (magique ou non). Ce Hami perd une essence.

Ouvrir le passage : La sortie est bloquée par 5 pierres et ne peut être utilisée qu'après leur retrait. Une créature peut utiliser une action pour retirer une pierre.

Condition de victoire: Le joueur qui fait sortir le plus de Hami, par le passage, gagne la partie. En cas d'égalité c'est la Communauté qui a le plus de points d'essence sortis qui gagne (familiers inclus).



Placement scénario de campagne 5

- Le départ -

Lorsque je suis retourné au temple, un groupe de Hami m'attendait. Ils étaient tous de la caste avec laquelle je pouvais communiquer. Ils me semblèrent plein d'empathie. Ils savaient que j'avais compris la nature de la créature de taille humaine. Les visions s'enchaînèrent certaines me montraient différentes versions de moi et d'autres concernaient des inconnus qui s'étaient "perdus" dans cette forêt. Puis les images s'accéléchèrent, il y eut de nombreux bonds dans le passé suivis d'un plus puissant vers un avenir possible. Les Hami voulaient bien que je parte mais pour cela je devais accepter d'emmener leurs paroles avec moi. Je devais convaincre des femmes et des hommes de mon monde de retourner vers une harmonie avec la Nature. Quand un grand nombre sera convaincu je pourrai leur dire où trouver les Hami et le temple, peut-être même des temples. Les visions finies, on me fit comprendre que je devais m'allonger au centre du temple et fermer les yeux. Lorsque je les rouvris, tout avait changé, l'air, la lumière, même le vent.

J'ai marché pendant trois vrais jours avant de tomber sur un groupe de militaires en manœuvre. D'après la date qu'ils me donnèrent, j'avais été absent pendant des années. Ils me posèrent entre autre des questions sur les symboles que je portais sur le corps et l'état de mon épaule. Je n'avais aucune explication à leur donner pour les symboles et rien d'acceptable pour ma blessure... Une semaine plus tard, j'étais à la maison.



Peinture et photo Gregauric.



Peintures Minus, photo Ambyon.

Parties Multijoueurs

Pour jouer à plus de deux joueurs, il existe la solution, souvent pratiquée dans le jeu de figurines, qui consiste à répartir les joueurs en deux camps. Vous pouvez ainsi jouer, tous les scénarios standards ainsi que la campagne La Marque du Golem sans effectuer de changement

Vous trouverez tout de même ci-après des scénarios pour 3 et 4 joueurs afin que chacun puisse jouer individuellement.

Note: Au vu de la taille de la table de jeu, évitez d'utiliser le Module Prédateurs (non-joueurs).

Scénario 3 Joueurs

1: Vol de familiers (pour 3 joueurs)

Pourquoi parcourir toute la forêt à la recherche de jeunes familiers, alors qu'il suffit de les voler à une autre communauté ou tribu.

Mission: Deux joueurs doivent dérober les familiers d'un troisième joueur qui lui doit les protéger tant qu'il peut.

Mise en Place: Le joueur 1 doit monter une Communauté contenant 4 familiers, les joueurs 2 et 3 quant à eux devront jouer des Communautés composées uniquement de Hami.

Déploiement: Les joueurs 2 et 3 se déploient dans leur zone respective, le joueur 1 se déploie au centre de la table dans une zone d'une brindille de rayon.

Règles spéciales: Lorsqu'un joueur élimine un familier, remplacez ce dernier par un marqueur "familier capturé".

Ramassage d'un Familier capturé: N'importe quel Hami peut utiliser une Action "Ramasser" un marqueur. Il peut le déposer à tout moment lors de ses activations sans que cela lui coûte une action. Si une figurine qui porte un marqueur est éliminée, on remet le marqueur en jeu là où se trouvait la figurine. Une figurine ne peut ramasser et porter qu'un seul marqueur.

Conditions de victoire: A la fin du tour 5, chaque marqueur porté rapporte 1 point (valable pour les 3 joueurs) de plus les familiers non capturés rapportent 1 point chacun au joueur 1. Le joueur qui obtient le plus de points, gagne la partie.

“ Le fait que les Hami soient proches de la Nature, ne doit pas nous faire penser que ces créatures n'ont pas de comportement répréhensible.”



2: Invasion de prédateurs (pour 3 joueurs)

Les prédateurs ne se contentent pas toujours de petites incursions sporadiques, de véritables raids sont lancés avec bien souvent des spécimens géants à leur tête.

Mission: Le joueur 1 joue un groupe de 9 points de prédateurs, les joueurs 2 et 3 des communautés de 9 points de Hami et Familiers.

Les joueurs 2 et 3 doivent traverser la table de jeu en perdant le moins de membres de leur Communauté. Le joueur 1 doit, éliminer le plus de créatures adverses.

Déploiement: Les joueurs 2 et 3 se déploient dans leur zone respective, les prédateurs sont placés sur la ligne médiane de la zone de jeu.

Conditions de victoire: A la fin du tour 5, les joueurs 2 et 3 marquent 1 point par figurine de leur communauté qui a traversé la table. Le joueur 1 marque 1 point par créature adverse qu'il a éliminée ou encore sur la table. Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie.



Prédateurs Snowmodel

Peintures et photo Esprit.

Scénario 4 Joueurs

Le roi de la plaine (pour 4 joueurs)

Certains lieux sont très prisés par les Hami, déclenchant régulièrement des chamailleries.

Mission: Les joueurs doivent tenir la position face aux autres Communautés

Déploiement: Les joueurs se déploient dans leur zone respective

Conditions de victoire: A la fin du tour 5, le joueur qui comptabilise encore le plus de points dans sa Communauté remporte la partie.

Jeu en Solitaire pour Hami la Saga des Murmures

Ce mode de jeu en Solo, vous permet de goûter en solitaire au plaisir de faire évoluer vos créatures dans l'univers de la Saga des Murmures. La variété de missions dépendra des objectifs tirés au sort.. La communauté du joueur doit faire 9 points comme lors d'une partie classique à deux joueurs, elle affrontera des créatures-non-joueur (CNJ au profil générique). Si vous êtes un joueur confirmé habitué aux jeux de figurines, utilisez dès vos premières parties le module Événements détaillé plus loin.

Mise en place d'une partie:

(Nécessite un dé à 6 faces)

Divisez la zone de jeu en quatre et déterminez celle qui sera votre zone de départ (Zone joueur).

Pour chacune de zones lancez 2 fois le dé à 6 faces, chaque résultat vous indique la taille d'un des 2 décors à y poser.

- 1 à 3 : Décor de petite taille.
- 4 à 5: Décor de taille moyenne.
- 6 : Décor de grande taille.

Au centre (peut être sur ou dans un décor) des trois zones qui ne sont pas celle de départ, placez un pion objectif, dont vous déterminez la nature en lançant 1D6.

- 1-2 Œuf
- 3-5 Artefact
- 6 Hami Perdu

Le joueur pioche une main de 3 cartes combats.

Les CNJ (Hami égarés et familiers sauvages)ont leur propre paquet de cartes combat, disposées faces cachées. On retire de leur paquet les deux cartes combat n'infligeant aucune perte. De plus, on ne tiendra pas compte des effets des cartes (bond, fuite...).

Déploiement:

(Nécessite un dé à 6 faces)

Lancez 1D6 pour déterminer si le joueur place ses figurines avant ou après les Créatures Non Joueur.

- 1 à 3: Le joueur place en premier.
- 4 à 6: Les CNJ sont placées en premier.

Détermination des CNJ:

(Nécessite un dé à 6 faces)

Pour chaque zone, hormis celle de départ du joueur, on lance 1D6 et on place dans la zone en question les CNJ à une demi-brindille du centre de la zone. Si un résultat est tiré une troisième fois, relancez le dé

- 1 Un prédateur géant.
- 2-3 Un Hami égaré et un familier sauvage.
- 4-5 Un prédateur Adulte et un familier sauvage
- 6 Un prédateur Adulte et une larve.

Familier enragé

Familier sauvage	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	3

Enragé: Si lors de sa première action Cognier du tour, il fait perdre au moins une essence à sa cible et que cette dernière est toujours en jeu, il peut gratuitement refaire une action Cognier qui ne compte pas dans le nombre maximum autorisé par tour.

Hami égaré

Hami égaré	M	C	T	E
Socle 32 à 40mm	1	2	2	6

Absorbeur: Ne peut pas être la cible de sort, ni en recevoir des effets de quelque manière que ce soit.

Projectile improvisé: En début de partie un Hami égaré a une réserve de 2 projectiles improvisés. Il n'en ramasse pas d'autre en cours de partie.

Le fonctionnement des prédateurs sera présenté dans la partie Tour de jeu du mode Solo.

Mission de la partie:

En fonction de la nature des objectifs, le joueur marquera des points d'Aventure de différentes façon. Chaque objectif peut potentiellement rapporter 1 point.

Œuf: L'œuf doit être transporté et sorti de la table de jeu par n'importe quel bord.

Ramassage d'œufs: N'importe quelle créature du joueur peut utiliser une Action "Ramasser" pour prendre avec elle un œuf. Elle peut le déposer à tout moment lors de ses activations sans que cela lui coûte une action. Si une figurine qui porte un œuf est éliminée, l'œuf l'est aussi. Une créature ne peut pas transporter plus d'un œuf.

Artefact: L'Artefact doit être en possession d'une créature joueur en fin de partie

Ramassage d'artefact: N'importe quelle figurine joueur peut utiliser une Action "Ramasser" pour prendre avec elle un artefact. Elle peut le déposer à tout moment lors de ses activations sans que cela lui coûte une action. Si une figurine qui porte un fragment est éliminée, on remet le fragment en jeu là où se trouvait la figurine. Une figurine qui porte un artefact voit sa caractéristique de mouvement diminuée d'une demi-brindille. Une créature ne peut pas transporter plus d'un artefact.

Note : Les caractéristiques C et T des CNJ vous sont données à titre indicatif pour le cas où vous feriez jouer les CNJ par un autre joueur.

Hami perdu: Pour marquer le point de mission, une créature joueur doit être en contact avec le pion Hami perdu en fin de partie et ne pas être engagée au corps à corps.

TOUR DE JEU

- 1) On tire une carte Temps pour connaître la période Jour/Nuit. L'événement prédateur ne prendra pour cible que le groupe du joueur. De plus tous les prédateurs regagnent immédiatement 1 Essence (sans possibilité de dépasser sa caractéristique de départ). Note: gardez à l'esprit que les prédateurs sont plus résistants la nuit.
- 2) A partir du tour 2, si la période piochée correspond à la communauté (Lumière ou Ombre), le joueur peut au choix: Rendre une Essence perdue à l'une de ses créatures. Refaire entièrement sa main (de 3 cartes) en la défaussant puis en reprenant 3 cartes Combat.
- 3) Activation des Prédateurs : A tour de rôle chaque prédateur est déplacé d'une brindille de distance maximum vers la créature du joueur la plus proche, s'il a le choix entre plusieurs créatures-du joueur (à égale distance), il choisira en priorité une figurine qui n'est pas déjà en contact avec une créature non joueur. Cela jusqu'à ce que tous les prédateurs aient été déplacés. Un prédateur déjà en contact ne se déplace pas. A la fin de cette phase, tous les prédateurs en contact avec une créature du joueur, lui font perdre de l'essence en fonction de leur taille (pas de défense possible).

Petit et adulte: Perte de 1 essence à la créature du joueur en contact.

Géant: Perte de 2 essences à la créature du joueur en contact.

- 4) Activation des créatures du joueur.
- 5) Activation des Hami égarés et familiers enragés: les Hami ont trois actions et les familiers deux. On active à tour de rôle les Hami égarés et familiers enragés. Pour chacune des actions, on procède de la façon suivante:
 - S'ils sont en contact, ils effectuent une attaque de corps à corps (2 fois max), en piochant une carte* de leur paquet, sinon...
 - S'ils peuvent effectuer une action de tir, ils tirent sur la cible la plus proche (2 fois max), en piochant une carte* de leur paquet, sinon...
 - Ils se déplacent vers la créature du joueur la plus proche et entrent en contact avec si possible (et ont donc une action de Cogner gratuite). 2 fois max.
 - Un Hami égaré qui à la fin de son activation est en contact avec un décor moyen ou grand et à plus d'une demi brindille d'une figurine joueur peu gratuitement faire une action se cacher.

Note : Lorsqu'elle pioche une carte pour attaquer, en cas de Aube/Crépuscule, une créature (Hami ou familier) non joueur considère la période comme Nuit.

"Certains Hami s'éloignent sans raison apparente de leur tribu et leur communauté. Ils deviennent solitaires et agressifs. J'y vois le probable effet d'un parasite."

Important: Les prédateurs géants et adultes ignorent les marqueurs cachés non magiques lorsqu'ils se déplacent vers la créature du joueur la plus proche. Si au cours de la partie, toutes les créatures du joueur sont cachées les autres CNJ se déplacent vers les objectifs non ramassés.
* le joueur se défend comme dans une partie comme dans une partie à 2 joueurs.

Attaquer un prédateur non-joueur : Un prédateur non-joueur peut être attaqué normalement (Corps à corps, Tir ou Sort). En défense il est toujours considéré comme jouant 2 Lumières le jour et 3 Ombres la nuit. Après avoir perdu ses Essences, un prédateur Non Joueur est retiré de la partie.

Larve: 3 Essences

Adulte: 5 Essences

Géant: 7 Essences

Attaquer un Hami garé ou un familier enragé: Ils peuvent être attaqués normalement (Corps à corps, Tir ou Sort). Pour se défendre, ils piochent une carte dans leur paquet de carte combat.

Fin de Partie:

A la fin du tour 5 ou dès qu'il n'y a plus de CNJ en jeu (le joueur a été trop violent envers l'écosystème), on contrôle les conditions de mission en fonction des objectifs en jeu. Chaque objectif rempli rapporte 1 point d'Aventure. De plus le joueur perd 1 point pour chaque groupe de 2 créatures de sa communauté éliminées. Le score peut donc aller de 0 à 4 points d'Aventure. Exemple: Le joueur sort un seul œuf de la table sur les deux en jeu et a une figurine non engagée en contact avec un Hami perdu. Il reçoit donc 2 points d'Aventure (1 pour l'objectif œuf et 1 pour le Hami perdu contrôlé), malheureusement il a vu trois de ses créatures éliminées et perd donc 1 point d'Aventure. Il termine donc la partie avec un score de 1.



Prédateur géant

Prolonger le jeu Solo en campagne évolutive

Ce système simple de campagne en solitaire est conseillé, il vous permet de voir évoluer votre Communauté après chaque partie. Il fonctionne différemment de la campagne multijoueur.

Début de campagne:

Lors de la création de votre communauté, elle n'a droit qu'à un seul objet ou sort pour l'ensemble de ses créatures. Vous ne pouvez pas non plus prendre de monture à ce moment.

Evolution:

Vous pouvez améliorer votre Communauté en dépensant des points d'Aventure gagnés en fin de partie de la façon suivante :

- 1 sort = 2 points.
- 1 objet = 1point.
- 1 point = un nouveau choix de familier*.
- 1 point=un nouveau choix de monture*.

* Vous pourrez donc changer votre liste en restant dans le format 9 points.

Tout ce que vous débloquez est à mettre sur votre inventaire de communauté et devient disponible pour vos prochaines parties.

Vous trouverez ci-dessous deux modules pour le mode Solo.

Module Némésis

Une fois votre Communauté bien rodée, vous pourriez avoir envie de rendre vos parties plus difficiles. Lors de la détermination des Créatures Non Joueur, si vous obtenez un 1 ou un 6, relancez un seconde fois le D6. Si vous obtenez un 5 ou un 6 déployez en plus une Némésis au centre de la table de jeu. Il ne peut y avoir qu'une Némésis par partie.

Figurine de Némésis:

Vous pouvez utiliser la figurine de votre choix, prédateur, monture, créature divers tant qu'elle est sur un socle de 50mm.

Activation du Némésis:

La Némésis est activée de la même façon qu'un Hami égaré.

Némésis

Némésis	M	C	T	E
Socle 50mm	1	3	2	8

Vampire: Dès qu'une créature joueur est retirée de la partie (éliminée ou non par la Némésis), la Némésis regagne 2 points d'Essence, sans pouvoir dépasser son total de départ.

Projectile improvisé: En début de partie une Némésis a une réserve de 3 projectiles improvisés. Elle n'en ramasse pas d'autre en cours de partie.

Projection: Toute créature qui perd au moins un point d'Essence suite à un tir est déplacée d'une brindille dans la direction opposée. Si elle entre en contact avec un décor, elle est stoppée et perd un point d'Essence. Si la projection doit amener une créature à sortir de la table, elle reste en bord de table et obtient un marqueur -1 Action.

Points d'Aventure: La partie se joue normalement à la différence que si la Némésis est éliminée avant la fin du tour 5, vous gagnez 3 points d'Aventure.

Module Événements

Ce mode est recommandé si vous voulez que chaque partie vous réserve des rebondissements.

A chaque fois que vous éliminez un CNJ, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous.

1D6	Événements
1 à 3	Rien ne se passe.
4	Transfert d'Essence: la créature non joueur "blessée" la plus proche regagne 1 Essence.
5	Soubresaut: Si elle vient d'être éliminée au corps à corps, elle inflige immédiatement la perte d'une essence avant d'être retirée de la partie.
6 et plus	Renfort embusqué: Replacez le CNJ avec la totalité de son essence le plus possible au centre de la zone de départ du joueur mais pas en contact avec une autre figurine. Elle sera jouée normalement dès sa prochaine phase.

Premier Sang: Lorsque le premier CNJ est éliminé, ajoutez 2 au résultat du jet de Dé.



Conseil de l'auteur: Lorsque vous déplacez les CNJ, gardez à l'esprit le plaisir de jouer. Choisissez au mieux le chemin emprunté.

F.A.Q

Mon adversaire et moi avons tous les deux une Communauté liée à la lumière, est-ce un problème?: Absolument pas, vous aurez simplement moins d'asymétrie au niveau des effets jour/nuit.

Puis-je charger deux adversaires à la fois?: Vous pouvez volontairement vous mettre en contact avec 2 figurines adverses mais votre Action Cognier doit se faire sur une seule, celle de votre choix.

Ma figurine a 3 actions : est-ce que je peux Charger puis Cognier 2 fois ? Non, la Charge correspond à une action Marcher et une action Cognier gratuite. On ne peut donc Cognier qu'une seule figurine après la Charge (saut personnage « La Montagne »), celle de votre choix.

Puis-je faire revenir en jeu une figurine que j'ai volontairement sortie (en rapport avec le scénario) si la situation m'échappe?: Non.

Une de mes créatures se retrouve avec deux fois la même capacité spéciale est-ce que c'est cumulatif et me donne droit à un bonus?: Non les capacités spéciales sont prises en compte une seule fois.

J'ai peint un Hami avec des symboles d'une tribu mais je voudrais le jouer d'une autre façon, est-ce que je peux?: Oui bien entendu mais il faut s'assurer que l'information est bien passée au niveau de votre partenaire de jeu.

Puis-je utiliser Vengeance pour lancer le sort Aspiration ?: Non car Vengeance doit cibler impérativement l'adversaire qui vous a blessé et le sort d'Aspiration vise un point sur la table.

Un prédateur apprivoisé contrôle un objectif à la fin du tour 5 mais l'événement Prédateur a été pioché. Est-ce que l'objectif est validé?: Oui l'événement prenant fin à la fin du tour, vous ne tenez pas compte de "l'Appel de la forêt" lors du décompte.

J'ai équipé mon Conteur d'un bâton de concentration, peut-il regagner en cours de partie les 2 Essences payées pour cela? NON, c'est sa caractéristique de départ qui est baissée et durant une partie, on ne peut pas dépasser sa caractéristique de départ.

Tir légendaire ignore-t-il les obstacles ?: Non, on prend en compte les lignes de vue et couverts.

Lors d'une période Aube-Crépuscule retire-t-on des marqueurs magie ?: Non les marqueurs restent.

Toujours en période Aube-Crépuscule, l'attaquant (Cognier/Tirer) choisit-il la période à chaque action ?: Oui



- Un dernier mot -

Depuis que je suis revenu parmi les hommes, les documents que j'ai ramenés et écrits depuis sont étudiés par un petit groupe de chercheurs et philosophes. De mon côté je cherche toujours comment préparer le Monde à l'existence des Hami. Mes recherches avancent et de sont pas veines, j'amasse les récits et les preuves montrant que les Hami parcourent les lieux sauvages à travers la planète.

Extraits de carnets naturalistes de la Société Internationale de CryptoEntomologie

"Nous sommes les premiers à avoir donné de la crédibilité au récit du professeur Forester. Comme il le supposait, la faune et la flore de l'autre réalité est immense. Nous avons commencé par chercher un maximum d'indices dans la littérature à travers les âges avant de partir sur le terrain. Ce que nous avons découvert est au delà de tout ce que nous envisagions."

Les Familiers:

Il existe probablement des centaines de familiers d'apparences différentes. Vous trouverez dans les descriptifs suivant les plus communs.

Le Veilleur "Solidarietas familiae"

Le veilleur est surprenant par son fonctionnement. Il s'agit en réalité d'une colonie de créatures minuscules qui vivent sous forme d'un amalgame de plusieurs générations se déplaçant comme un seul être. Chaque état à son propre rôle: Les jeunes larves peuvent être projetées au loin pour servir de "vigiles" tandis que les plus avancées, dotées d'ailes, restent à l'abri au sein de la colonie et ne sortent que pour déplacer l'ensemble par les airs. En cas d'agression, le Veilleur prendra la fuite si les pertes subies mettent en danger l'avenir du groupe. Cette décision sera prise par la reine depuis le cœur de l'amalgame.

Lieu de vie observé: Écorce.



Le Tunnelier "Talpa Lolligo"

Ce calamar terrestre est capable en tournant rapidement sur lui-même de s'enfouir dans le sol. Ce n'est pas un chasseur né. Sa sortie de terre étant quelque peu chaotique, il semble souvent avoir besoin de temps pour reprendre ses esprits. Lieu de vie observé: Sous-sol.



Peinture et photo Gregauric.

Le Snifleur "Magnus Nasus"

Créature de nature curieuse, le Snifleur est doté d'un odorat très développé et d'un comportement obsessionnel. Lorsqu'il est sur la piste d'un Hami ou d'un artefact, ce familier peut parcourir des kilomètres quitte à s'éloigner dangereusement de sa région d'origine. Il s'agit certainement du familier le moins craintif de tous, si on omet le Buteur. Sa tendance à être attiré par tout ce qui est nouveau pour lui a souvent conduit ses "maîtres" au cœur d'un nid de prédateurs. Quelque soit son apparence il est très souvent muni d'une trompe.

Lieu de vie observé: Zone de champignons.



Peinture et photo Gregauric.

Le Cracheur "Parva Spitter"

Capable d'attaque à distance, ce familier est principalement utilisé pour défendre des lieux contre les prédateurs. Sa bave a pour effet d'engluer sa cible, ralentissant ainsi sa progression.

Lieu de vie fréquent: Rivière et point d'eau.



Sculptures Lux Thantor, Esprit (monture).

Peintures et photo Esprit.

Faune :

Le Hurlleur "Terribilis Ululatus"

Son cri résonne si fort qu'aucun Hami proche ne peut utiliser ce qui leur sert de magie. Lors des affrontements, il n'est pas rare qu'une meute soit envoyée à l'arrière des lignes adverses où sont bien souvent positionnés les Conteurs.

Lieu de vie observé: Sous bois et zones humides.



Peinture Minus, photo Ambyon.

Sculpture Lux Thantor

Le Cogneur "Iratius Lapillus"

Inoffensif pour l'homme, cette créature est une véritable teigne pour tout ce qui est plus ou moins de sa taille. De par son caractère, il s'agit probablement du familier le plus difficile à apprivoiser. Ses deux apparences les plus communes sont celles d'une créature en forme d'étoile, capable de se propulser puissamment., ainsi que celle d'une créature végétale utilisant ses bras pour se projeter tête la première.

Lieux de vie observé: Branches basses.

S'Truk "Pet Machina"

Semblables aux mécanismes qui s'activent à l'approche d'un Hami, ces familiers mécaniques sont parmi les plus robustes.

Lieux de vie observé: Temples sous sa forme inerte.

Extrait de croquis et d'observations issus des carnets du professeur Forester et de ses assistants, lors de ses explorations et recherches pendant des années qui ont suivi son retour.

La Harpic "Speculator Noctua"

" On l'entend plus qu'on ne la voit. Son hurlement aigu est une alarme efficace pour prévenir des incursions "dimensionnelles". En effet ses oreilles rondes perçoivent finement les froissements des ondes entre leur monde et le notre. Son regard aveugle tend à s'illuminer quand elle ne sent plus le danger. C'est un animal à forte empathie. Elle ressent plus qu'elle voit ou entend. Son apparence est déstabilisante car son plumage semble douillet et guère propice au vol, d'ailleurs ses ailes sont estropiées et se finissent par des serres effilés et coupantes. Elle court avec ses membres inférieurs puissants écartant les ailes pour maintenir son équilibre ou pour intimider son adversaire. Pour chasser, elle utilise ses membres supérieurs tels des couteaux assassins, se posant, elle attend un malheureux peu attentif qui passera à proximité. Docteur A.Thoreau."



Harpic

Oiseaux écho « Resonare Avem »

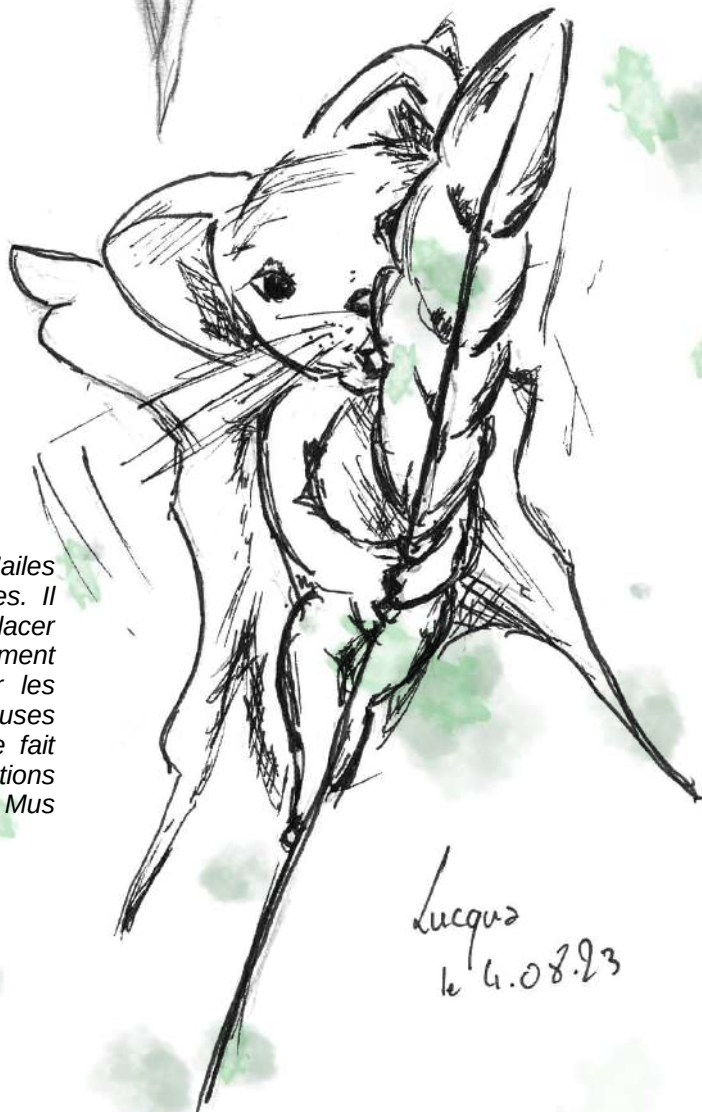
« Cette étrange chimère n'est guère plus grande qu'un merle.

Lorsqu'il entend un son inconnu ou celui d'une menace, l'oiseau écho se met à danser en battant des ailes. Pour une raison que nous ignorons, cela a pour effet de produire une sorte d'écho renvoyant dans toutes les directions le son reçu. Si vous venez à vous perdre en forêt près d'une colonie d'oiseaux écho, inutile de crier pour recevoir de l'aide, personne ne parviendra à vous localiser. »



Ronge Vent « Papilio Mus »

« Il existe une espèce de petit rongeur doté d'ailes semblables à celles de papillon mais plus épaisses. Il n'est pas rare de les voir profiter du vent pour se déplacer en petits groupes d'une dizaine d'individus. Totalement inoffensifs, ils sont tout de même un fléau pour les provisions laissées sans surveillance. De nombreuses expéditions ont du rebrousser chemin après s'être fait dépouiller en quelques heures. Plusieurs observations laissent penser qu'il existe un lien fort entre le Papilio Mus et le Volare Cattus. »





Chat Mouche « Volare Cattus »

« Insaisissable, ce félin de petite taille peut suivre un groupe d'explorateurs sur des kilomètres, généralement depuis la cime des arbres. Un fait intrigant a été rapporté : peu de temps après avoir remarqué sa disparition, il est fréquent de voir une nuée de Palilio Mus s'en prendre aux réserves de nourriture. »

Anat « rostrum cursor »

« Avec sa tête de canard, son corps de lapin et son « collier » d'épines, l'Anat est une des créatures les plus singulières aperçues près des lieux de glissements temporels. Souvent en troupeau, il mise sa survie sur le nombre. Sa chair bien que particulièrement dure est une potentielle source de nourriture lorsqu'une expédition doit pour une quelconque raison se prolonger bien plus que prévu. »



Créatures non classées:

Le Golem "Homo DeviatuS"

L'espèce la plus dangereuse pour l'homme est le Golem. Mesurant environ deux mètres cinquante cette créature n'en est pas moins difficile à apercevoir. Lorsqu'elle est immobile, elle se fond parfaitement dans son environnement. Dans la nature, de nombreuses personnes ont déjà eu cette étrange impression d'être épiées par quelqu'un ou quelque chose. Elles se sentent soudainement menacées sans réussir à dire par quoi. Cette peur, bien qu'elle semble irrationnelle, les fait soit rebrousser chemin soit changer d'itinéraire. Il y a de forts risques qu'il s'agisse d'une rencontre avec un Golem. Les rares personnes à les avoir vus témoignent avoir discerné une multitude de petites créatures comme assimilées par son corps. La rumeur la plus terrifiante veut que les golems soient des humains qui se sont égarés trop longtemps.

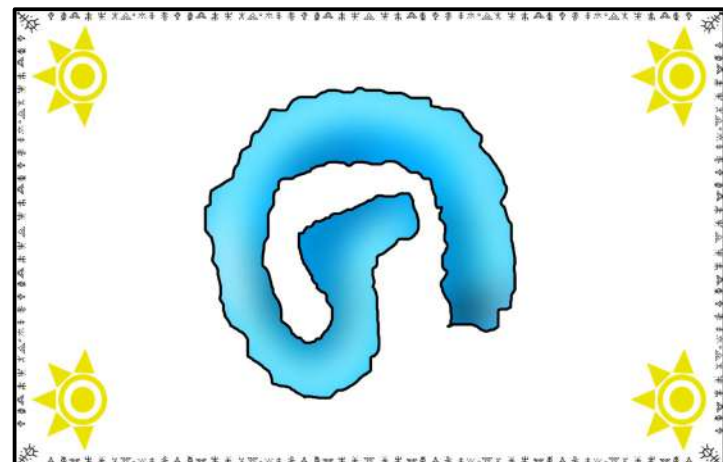
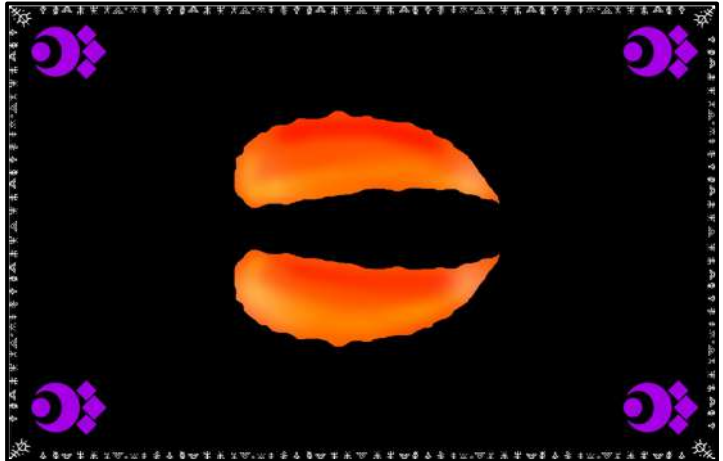
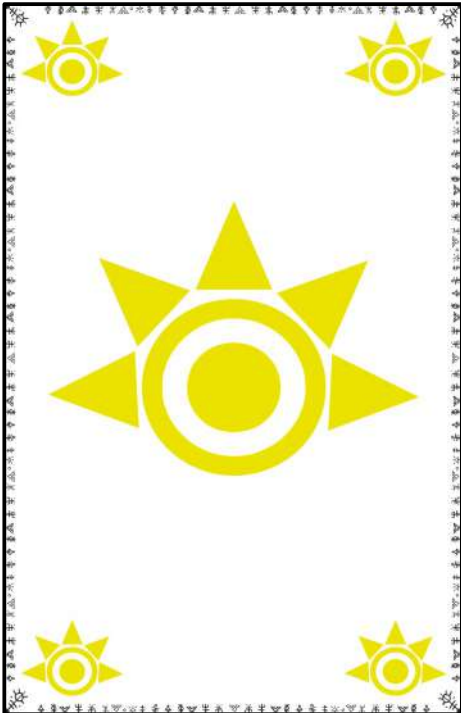
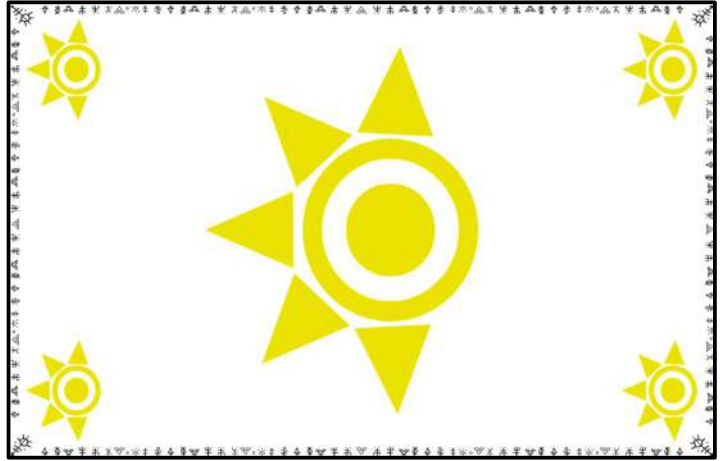
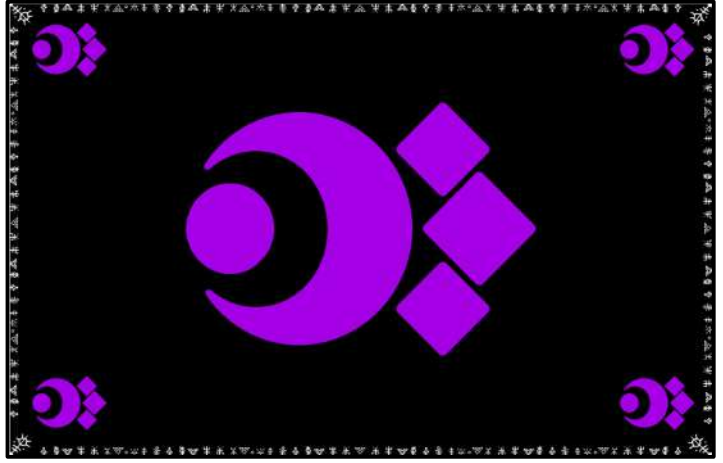
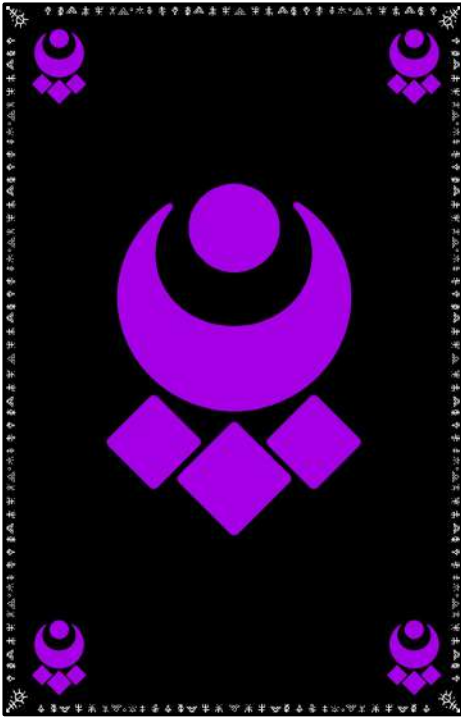


Le Premier Né "Primus"

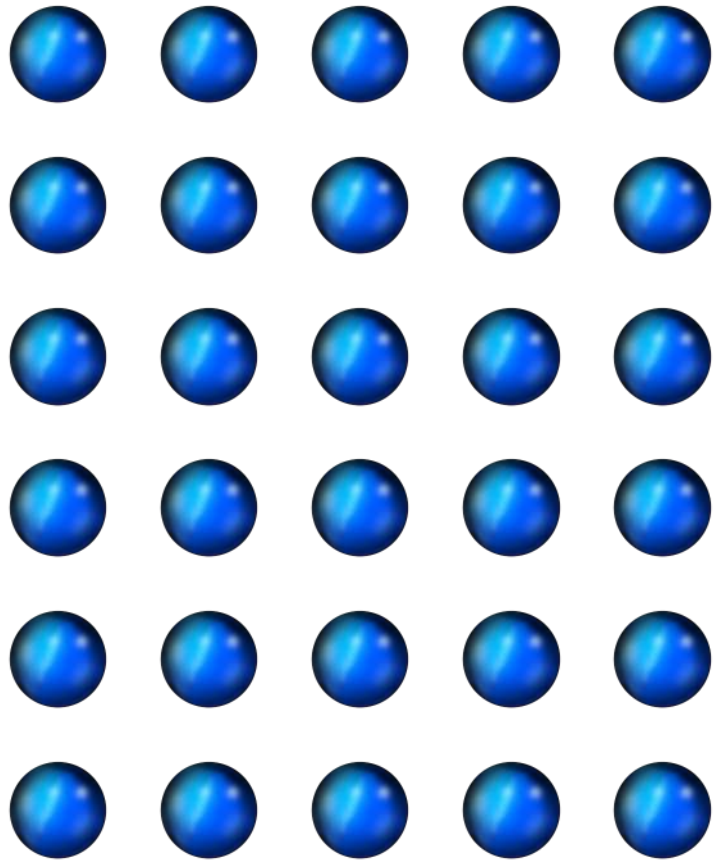
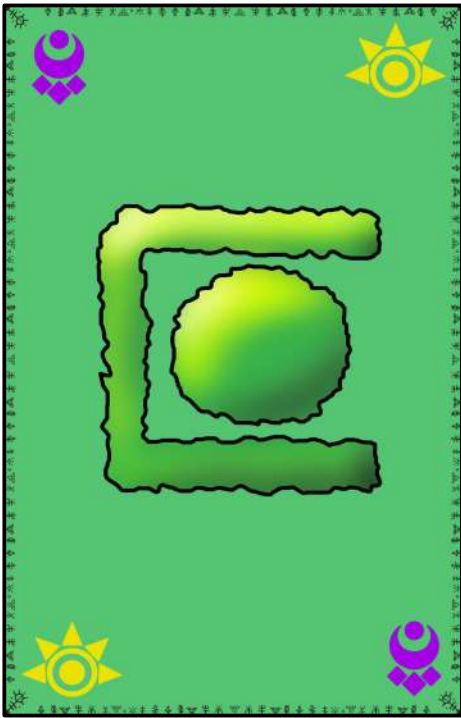
En chaque lieu accueillant des Hami se trouve un être immobile semble à un arbre ayant connu tous les bouleversements du Monde. En de très rares occasions, il a été retrouvé au pied d'un Primus, des Hami qui semblaient s'être à jamais endormis.

D'autres extraits seront fournis dans les futures publications de la Fondation.

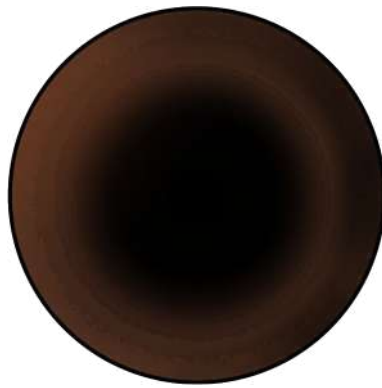
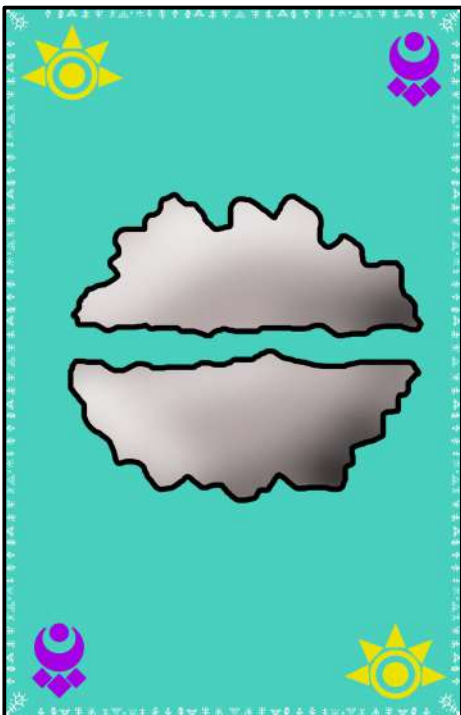
Feuille de Communauté Nom de la Communauté		Lumière / Ombre	Bonus de Communauté	
Caste	Mouvement	Cogner	Tirer	Essence
Capacités Spéciales				
Sorts et Objets				
Familier	Mouvement	Cogner	Tirer	Essence
Pouvoirs et Capacités				
Caste	Mouvement	Cogner	Tirer	Essence
Capacités Spéciales				
Sorts et Objets				
Familier	Mouvement	Cogner	Tirer	Essence
Pouvoirs et Capacités				
Caste	Mouvement	Cogner	Tirer	Essence
Capacités Spéciales				
Sorts et Objets				
Familier	Mouvement	Cogner	Tirer	Essence
Pouvoirs et Capacités				
Caste	Mouvement	Cogner	Tirer	Essence
Capacités Spéciales				
Sorts et Objets				
Equipement:		Portée		
Munitions de départ: _____		_____ Brindilles		
Equipement:		Portée		
Munitions de départ: _____		_____ Brindilles		



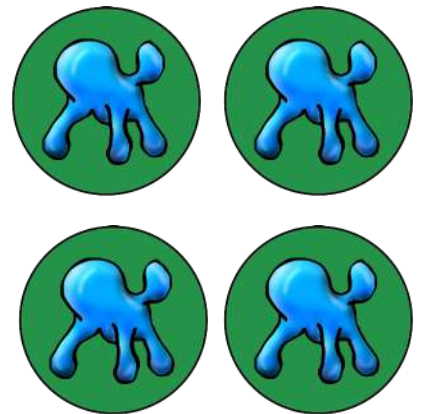
Cartes à imprimer 1 fois.



Essences

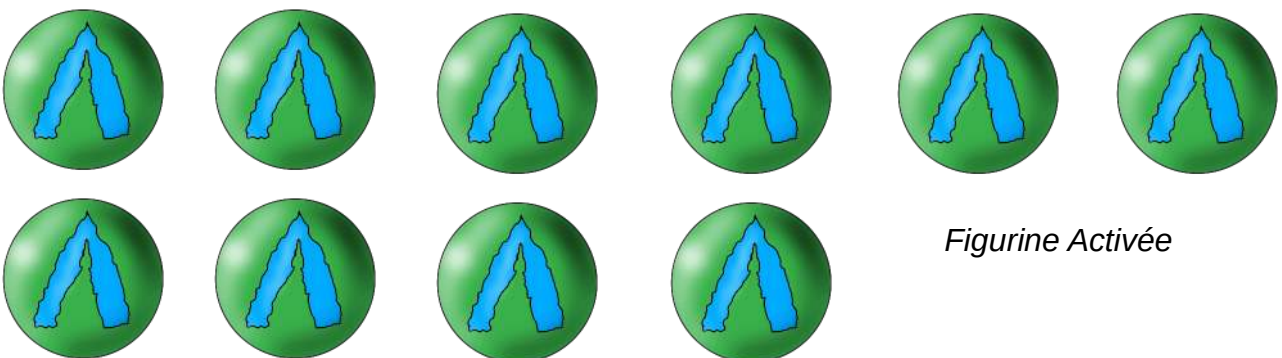


Passage

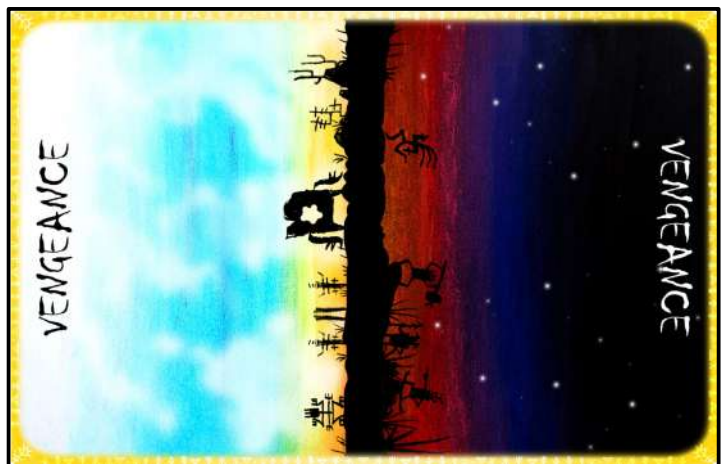
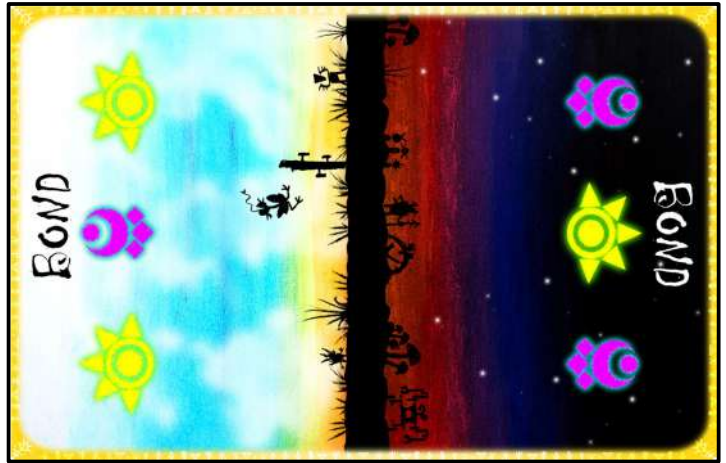
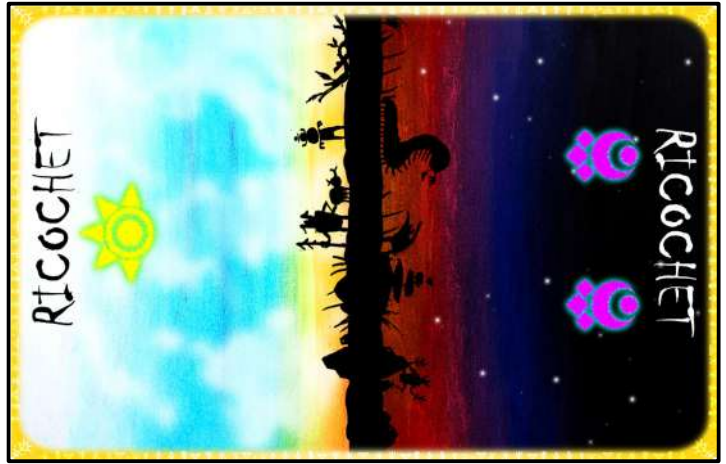
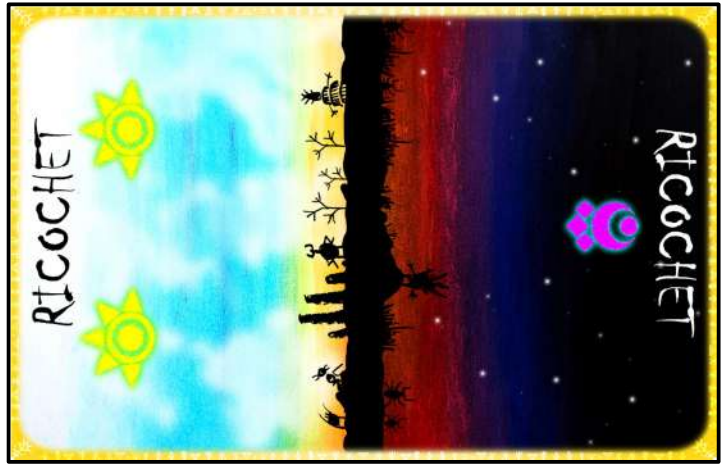


Gibiers

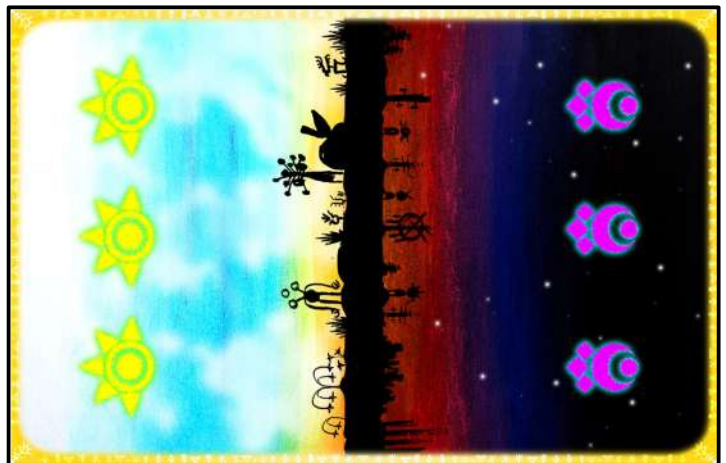
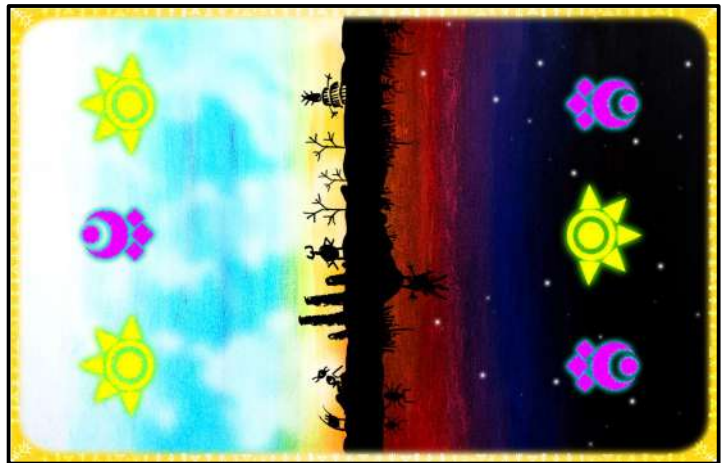
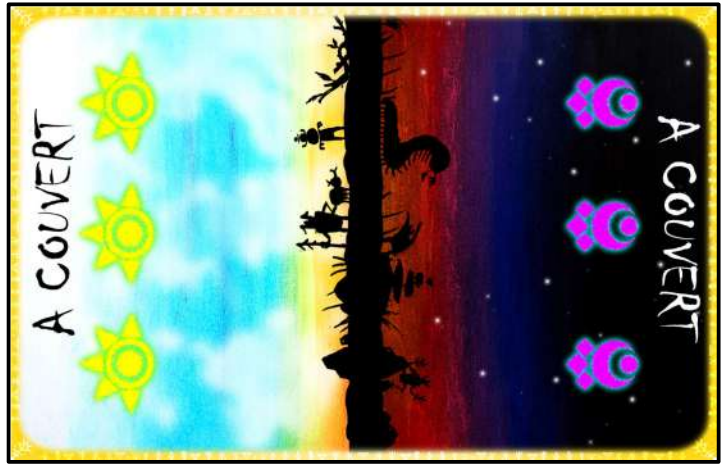
Cartes à imprimer 1 fois.



Figurine Activée



Imprimer 1 fois par joueur.



Imprimer 1 fois par joueur.

Fourbe

Se joue en attaque à la place d'une carte combat .
Inflige immédiatement la perte de 2 essences à la cible qui doit tout de même jouer une carte dans les conditions normales.

Bouclier

Se joue en défense à la place d'une carte combat.
Annule toutes les pertes d'essence, fonctionne contre les cartes stratégie Fourbe et Tir Légendaire.

Tir Légendaire

Remplace une carte combat lors d'un Tir. La portée est illimitée et la cible perd 2 Essences. La cible doit tout de même jouer une carte en défense dans les conditions normales.

Transfert

Se joue en défense à la place d'une carte combat. Des pertes d'Essence dues à ce combat peuvent être infligées à un allié, à une brindille de distance maximum, à la place de la cible. On ne peut pas transférer plus de pertes d'essence que n'en possède l'allié.

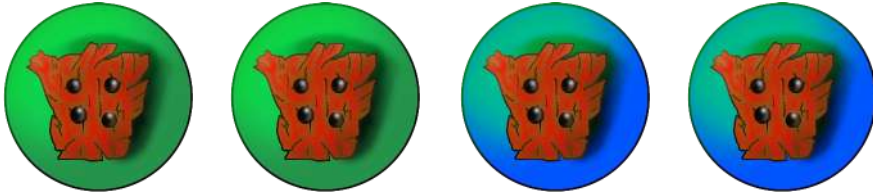
Méditation

Se joue au moment de l'activation d'une créature, cette créature regagne immédiatement jusqu'à 2 essences (elle ne peut pas dépasser son essence de départ). Puis piochez une carte combat.

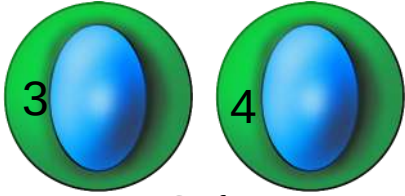
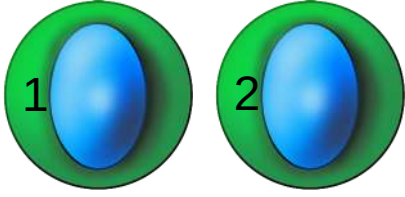
Chevaucheur de vent

Se joue au moment de l'activation d'une créature, puis piochez une nouvelle carte combat. Du tour cette créature ignore les décors lors de ses déplacements. Si à un moment, la créature entre au contact avec un adversaire, son action cogner gratuite se joue en piochant 3 cartes.

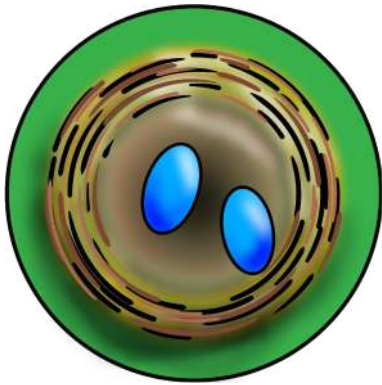
*Cartes Stratège
Imprimer 1 fois par joueur*



Hami perdus



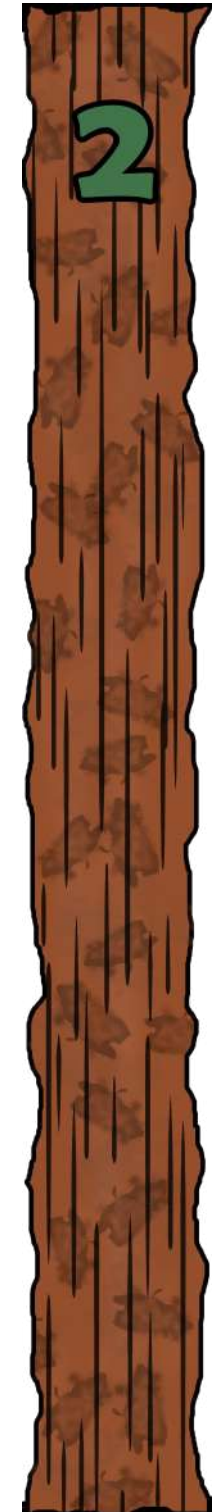
Œufs



Nid



Marqueurs « Caché »



Artefacts



Figurine Activée

Feuille de Références



Tour de Jeu:

- 1) Détermination Jour/Nuit.
- 2) Effets Temporels.
Retrait ou non des marqueurs Magie en fonction de leur nature (Jour(Lumière)/Nuit(Ombre)/Aube-Crépuscule).
A partir du tour 2, les joueurs dont la période correspond à leur communauté, peuvent faire une des actions suivantes: Rendre une Essence perdue à l'une de leurs créatures. Refaire entièrement leur main (de 3 cartes) en la défaussant puis en reprenant 3 cartes Combat. Prendre l'initiative pour ce tour ci s'il ne l'avait pas le tour précédant. Attention: Les cartes Aube-Crépuscule ne sont considérées ni comme jour ni comme nuit.
- 3) Alternativement les joueurs activent une figurine qui n'a pas encore été activée durant ce tour.
- 4) Une fois toutes les figurines activées, le tour est terminé. On ne remélange pas les pioches.

Effets Temporels :

Retrait ou non des marqueurs Magie en fonction de leur nature (Jour(Lumière) / Nuit(Ombre) / AubeCrépuscule). Seuls les marqueurs magie correspondant à la période du tour restent en jeu, les autres sont retirés. Si l'on tire une carte AubeCrépuscule, tous les marqueurs restent en jeux. Il s'agit des marqueur +1 et -1 Activation et des marqueurs "Caché" magiques.

Prédateurs!: Chaque joueur choisit une de ses créatures non cachées, elle perd immédiatement 1 Essence. Si toutes ses créatures sont cachées, rien ne se passe.

Tempête d'Essence: Les HAMI ne peuvent pas utiliser de Sort durant le Tour.

Brouillard: Les tirs de peuvent pas dépasser 1 brindille de distance.

Eclipse verte: Durant le tour, toutes les créatures peuvent gratuitement faire une action supplémentaire Se Cacher en respectant les conditions normales de l'action.

Activation d'une figurine:

Le joueur désigne une de ses figurines (Hami ou familier) qui n'a pas encore été activée et lui fait réaliser diverses actions. Une figurine peut faire au maximum le nombre d'actions donné par son profil. De base un familier et un Hami ont 2 actions, 3 pour un Jeune Hami.

Marcher: La figurine peut être déplacée jusqu'au maximum de sa caractéristique de mouvement. Un Hami ne peut pas faire plus de 2 Actions Marches (et/ou Charge) lors de son activation.

Charger: Il s'agit de faire un déplacement qui met la figurine en contact avec un adversaire. La figurine fait immédiatement une action Cogner gratuitement.

Terrain difficile: Une figurine qui commence, finit ou fait une partie de son mouvement sur un ou plusieurs terrains difficiles, voit son mouvement maximum divisé par 2 pour cette action. Rappel: Deux des décors moyens et deux des grands décors doivent être désignés comme Terrains difficiles.

Monter un étage: Une figurine qui monte un étage voit son mouvement maximum divisé par 2 pour cette action. **Les décors moyens et grand doivent proposer au moins une zone en hauteur.**

Cogner: Une figurine en contact avec un adversaire peut faire une action Cogner. Le joueur de la créature qui cogne pioche autant de Cartes Combat que la caractéristique Cogner de la figurine. Il en ajoute une à sa main et remet les autres sous le paquet. Le joueur cible pioche une carte Combat qu'il ajoute à sa main. Les deux joueurs choisissent secrètement une carte de leur main qu'ils révèlent en même temps.

Tirer: l'action est la même pour les projectiles physiques ou magiques. Une figurine qui fait une action de tir doit d'abord vérifier que sa cible est à portée et si il a une ligne de vue. Les HAMI ne bloquent pas les lignes de vue. Si la cible est trop éloignée, l'action n'est pas possible mais n'est pas perdue. On ne peut pas tirer dans un Corps à corps.

Couvert et Décors: s'il y a au moins un petit décor entre le tireur et sa cible cette dernière pioche 2 Cartes Combat au lieu d'une. Les décors moyens et grands bloquent les lignes de vue.

Se cacher: Pour effectuer cette action, une figurine doit être en contact ou dans un décor moyen ou grand. Une fois cachée, elle ne peut plus être prise pour cible par un adversaire à plus d'une demi brindille (5cm) de distance. Elle reste cachée tant qu'elle n'effectue pas une autre action. La figurine reçoit un marqueur "Caché" (non magique).

Rebrasser : Action réservée au Meneur, Vous remélangez votre main avec votre pioche et votre deck. Refaite ensuite votre main de 3 cartes. Une fois par tour maximum et coûte 2 Actions.

Bonus de Communauté lié à la Tribu du meneur:

Canopée: Dès qu'ils sont en hauteur (mais pas lors du déploiement), les Hami reçoivent un marqueur "Caché". S'ils perdent ce pion, ils devront soit changer de décor, soit refaire une Action "Se Cacher" s'ils veulent en regagner un.

Grottes: Lors du déploiement, tous les Hami commencent avec un marqueur "Caché" s'ils sont dans un décor et au niveau du sol.

Arbres: Si votre communauté a deux familiers de la même espèce (non-sauvages, non mécaniques), vous pouvez en avoir gratuitement un troisième semblable sauvage ou non.

Rocher: Tous les familiers non-sauvages et non mécaniques de la communauté bénéficient de la capacité spéciale Robuste.

Eau: "Déluge": Une fois par partie, avant la première activation du tour, vous pouvez déplacer toutes vos créatures d'une brindille. Ce mouvement ne peut ni mettre en contact avec un adversaire, un objectif, ni faire sortir de la table de jeu.

Herbe: Tous les Hami ont la capacité spéciale Discret.

Bonus individuel de Tribu:

Canopée: Peut être déployé n'importe où sur la zone de jeu mais hors zone de déploiement adverse et à plus de 1 brindille d'un objectif ou adversaire, il doit dans ce cas, être mis en hauteur sur un décor qui peut être grimpé.

Grottes: Peut être déployé n'importe où sur la zone de jeu mais hors zone de déploiement adverse et à plus de 1 brindille d'un objectif ou adversaire, il doit dans ce cas, être mis au niveau du sol.

Arbres: Lors du déploiement, peut être mis en hauteur sur un décor qui peut être grimpé, dans sa zone de déploiement. De plus il ne subit aucune pénalité de mouvement lors d'une escalade.

Rocher: Le Hami est considéré comme un couvert pour les autres Hami.

Eau: Ignore les terrains difficiles (pas son familier).

Herbe: Lorsqu'il se cache, son familier reçoit aussi un marqueur «caché» s'il est à une brindille ou moins.

Capacités Spéciales et Pouvoirs:

Agilité: Lorsqu'il est attaqué en corps à corps, la créature choisit sa carte Combat après que son adversaire ait révélé la sienne.

Discret: Peut faire une action "Se Cacher" même en étant à découvert.

Robuste: Lorsqu'il est attaqué au Tir (pas par un sort), la créature choisit sa carte Combat après que son adversaire ait révélé la sienne.

Symbiose: Tous les Familiers qui sont activés à une distance maximum de 1 Brindille du Hami gagnent une Action supplémentaire pour ce tour.

Télépathe: Lors de son activation, le Hami peut donner une Action supplémentaire, qui doit être immédiatement jouée, à n'importe quel Hami de sa Communauté qui se trouve au maximum à 2 brindilles. Cette action ne prend pas en compte les limites habituelles.

Vision: Tous les Hami adverses dans sa ligne de vue ne peuvent pas utiliser l'Action "Se Cacher" ni recevoir de marqueur "Caché" (hors magique). Vision est jouable même si la créature qui l'utilise a un marqueur "Caché".

Bave: En utilisant une Action Tir, un Cracheur peut immédiatement placer un marqueur -1 Action sur une figurine adverse.

Tunnel: Le tunnelier, si il est au sol, peut utiliser une Action pour créer un tunnel : Retirez la figurine, si elle transporte un objectif, ce dernier reste sur place. Au début du prochain tour, avant votre première activation, remplacez le tunnelier en jeu: il doit être au niveau du sol et hors décors. Il ne peut pas non plus être en contact avec une créature adverse. Il reçoit un marqueur -1 Action.

Polymorphe: Après le déploiement de toutes les figurines, le joueur décide, avant d'activer sa première figurine, quelle forme de familier va adopter le mikmik. Au début d'une de ses activations, le mikmik pour une Essence peut à nouveau changer de forme.

Instable: Un Mikmik ne peut jamais regagner d'Essence au cours de la partie.

Odorat: Tous les Hami adverses perdent leur marqueur "Caché" non magique dans un rayon d'une brindille autour du Snifleur.

Sorts:

Aspiration (Action de Tir): Le lanceur paie 1 Essence puis désigne un point sur la table de jeu à un maximum de une brindille, toutes les figurines (amies ou ennemies) dans un rayon d'une demi brindille subissent la perte d'une Essence (Automatique). *Communauté Lumière uniquement, interdit si membre de la tribu de l'Herbe.*

Enlèvement Au début de son activation, le Hami paie 1 Essence et lance un sort de Boue: Choisissez une créature adverse à un maximum de 2 brindilles. La cible ne pourra pas faire d'Action de mouvement durant sa prochaine activation, même si elle en reçoit l'action par son meneur.

Croissance Végétale (Action limité de Tir): Le lanceur paie une Essence puis désigne une cible en contact avec un décor. Cette dernière perd une Essence et reçoit un marqueur magique* "-1 action" (Automatique). C'est la seule action autorisée au lanceur durant ce tour.

Transfert (Action de Tir): Le lanceur désigne une cible à un maximum de deux brindilles et effectue un tir (utilisation de carte combat), toutes les Essences perdues par la cible peuvent être transférées à une autre figurine située à un maximum de 1 brindille de la cible. Rappel, un Hami ne peut jamais avoir plus d'Essence que sa valeur de départ. *Interdit si membre de la tribu de l'Herbe.*

Accélération (Action de Tir): Le lanceur paie une Essence puis désigne un allié sur la table de jeu à un maximum de deux brindilles, il reçoit un marqueur magique* "+1action" (Automatique).

Ralentissement (Action de Tir): Le lanceur paie une Essence puis désigne un point sur la table de jeu à un maximum de deux brindilles, toutes les figurines (amies ou ennemies) dans un rayon d'une brindille reçoivent un marqueur magique "-1action" (Automatique).

Localisation (Action limitée): Au début de son activation, le Hami lance un sort de localisation: retirez tous les marqueurs "Caché" non magiques alliés et adverses qui sont en jeu. *Coûte deux actions.*

Brume (Action de Tir): Le Lanceur désigne une cible (qui peut être lui même) à découvert et à un maximum de deux brindilles, celle-ci reçoit automatiquement un marqueur magique "Caché".

Retour de familier (Action de Tir): Le lanceur paie une Essence puis désigne un point sur la table à un maximum d'une brindille, il y place ensuite un familier allié (hors Mikmik) qui a été éliminé durant la partie. Le familier ne peut pas être en contact avec une figurine adverse, ni un objectif et revient en jeu avec 2 Essences. *Communauté Ombre uniquement.*

Téléportation (Action de mouvement): Pour une Essence, se déplace jusqu'à 3 brindilles dans la direction de son choix. Il ne peut effectuer d'autres actions de mouvement durant ce tour. S'il termine la téléportation dans un décor, il reçoit un marqueur "caché" (non magique). Il ne peut pas arriver en contact avec un objectif ni avec un adversaire.

Objets:

Pierre d'aspiration (Objet): Une fois par partie vous pouvez utiliser cette pierre au moment où votre adversaire joue un sort, ce sort est sans effet mais son éventuel coût en essence ou action doit tout de même être payé. *Gardien ou Conteur*

Pierre d'Artefact (Objet): Une fois par partie vous pouvez utiliser cette pierre au moment où le Hami est activé, il regagne immédiatement 3 Essences sans dépasser sa valeur de base.

Pierre de Camouflage (Objet): Le Hami est toujours considéré comme étant à couvert. *Hami de la tribu Herbe Uniquement*

Masque de guerre (Objet): Le Hami ne peut pas être victime des effets d'un sort adverse. *Communauté Ombre uniquement.*

Masque de Magie (Objet): Le Hami peut choisir un sort, tout en respectant les limitations de communauté. Ainsi même un Guetteur ou un Pisteur a le droit de choisir un sort.

Masque de Chasse (Objet): Le Hami ignore les couverts. De plus l'Action Tirer ne lui fait pas perdre son pion "Caché".

Masque d'Harmonie (Objet): Lorsqu'il perd de l'Essence, le Hami peut la retirer en partie ou en totalité à son(ses) familier(s) et inversement lorsque c'est le familier qui en perd. *Communauté Lumière uniquement.*

Masque de Vision (Objet): Le Hami ne prend pas en considération les marqueurs "Caché", magiques ou non, de ses adversaires.

Sac à projectiles (Objet): Le Hami possède assez de projectiles improvisés pour en utiliser toute la partie sans jamais avoir à en ramasser.

Sac à poussière (Objet): Lorsqu'il utilise une action se cacher, le Hami gagne un marqueur "Caché" ainsi que toutes les créatures alliées à une demi brindille de lui. *Hami de la tribu Herbe Uniquement*

A Mes enfants qui je l'espère ne seront jamais totalement adultes.

Remerciement

Je remercie tous ceux, qui par le soutien qu'ils ont montré sur des projets plus anciens, m'ont donné la force de me lancer dans cette nouvelle aventure.

Merci à Amélie qui a supporté mes moments « d'absence » lorsque mon esprit parcourait la Forêt.

Un grand merci à Hugo « Minus » pour toutes les fois où il m'a dit de noter mes idées « au cas où ».

Merci à Méhapito pour son aide sur le travail de relecture et conseils pour cette version finale des règles.

Merci aux « éloignés de la fig » Julien, Nicolas et Vincent qui malgré la distance depuis des années sont toujours à portée de clic.

- Les Autres -

Il m'est arrivé vers la fin de mon périple, alors que je pouvais désormais sentir l'essence parcourir la forêt, de détecter des variations dans la Nature, elle-même, des poussées d'énergie comme s'il y avait une expansion de l'Essence. A plusieurs reprises, lorsque cela arrivait, je pus voir "les Autres" des créatures aussi intelligentes que les Hami mais possédant une véritable enveloppe. Elles n'étaient pas faites de bric et de broc, elles étaient indescriptibles, le seul mot qui me vient à l'esprit est "Féérique".



Peintures et photo Esprit.





« Il y a quelque chose qui cloche dans cette histoire de masques. J'ai beau lire et relire les maigres descriptions de Forester, je ne parviens pas à comprendre comment ni quand les Hami sculptent ces masques. Aucune de ses observations ne les fait apparaître tête nue et encore moins en train de se livrer à quelque activité domestique ou artistique que ce soit. Il faut reprendre le problème autrement.

[...]

Je me suis trop attardé sur les descriptions de F., c'est dans les croquis qu'il y a des indices négligés. Il y a une nette différence entre les Familiers esquissés et les Hami, presque comme si c'était deux personnes différentes qui les ont tracés. Les Familiers sont faits de lignes simples, juste de légers contours. Alors que les schémas des Hami sont repris de plusieurs traits, aux contours imprécis et avec de nombreuses marques sur le corps. Seuls les masques sont nets, les masques et quelques lignes ondulantes qui y aboutissent. Le reste de leur corps ressemble à un conglomérat de roches et de végétaux, inertes ou vivants.

[...]

Je crois que je tiens une partie de la solution, en tout cas une explication beaucoup plus élégante que tout ce qu'on pu dire ces idiots de la Fondation. Les lignes corporelles qui ondulent que F. a représentées sont des tentacules. Ce sont ces tentacules qui assemblent et retiennent les éléments épars qui composent le corps des Hami.

En détaillant à nouveau les esquisses de F. c'est même évident ! Et ces tentacules n'aboutissent pas aux masques, évidemment, elles en partent. Comment ai-je pu être aussi aveugle ?

Ce que Forester prenait pour des masques doit, en réalité, être la structure osseuse des Hami. La carapace ou plutôt la coquille qui abrite leur corps spongieux qui s'étire en tentacules... »

Extraits du carnet du Pr B. Heuvelmans, le zoologue belge controversé et exclu de la Fondation, récemment disparu.



- Enquête en cours -

Peinture et photo Gregauryc

HAMI

La Saga des Murmures

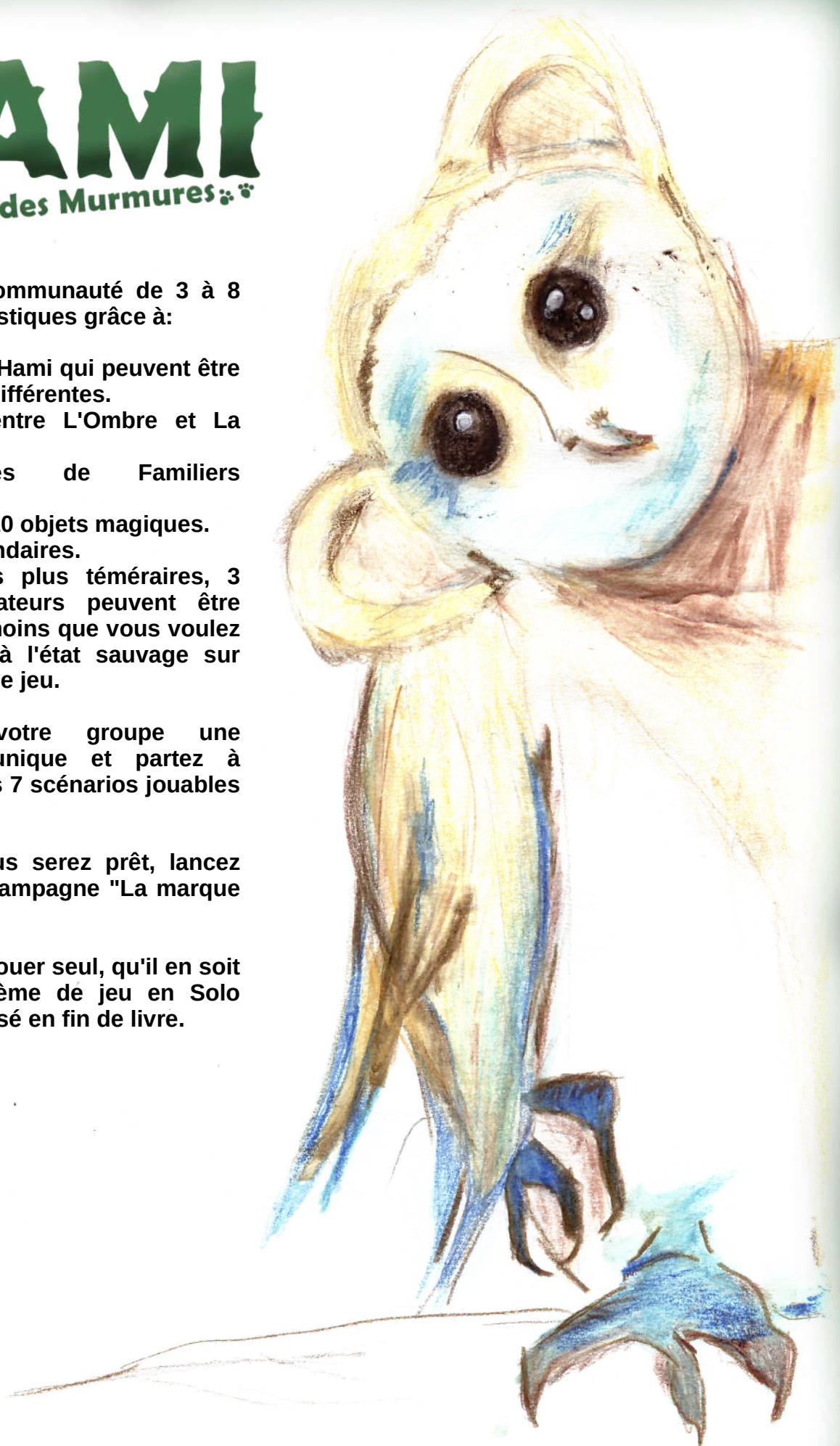
Créez votre Communauté de 3 à 8 créatures fantastiques grâce à :

- 4 castes de Hami qui peuvent être de 6 tribus différentes.
- Un choix entre L'Ombre et La Lumière.
- 8 espèces de Familiers disponibles.
- 10 Sorts et 10 objets magiques.
- 5 Hami légendaires.
- Et pour les plus téméraires, 3 types prédateurs peuvent être recrutés à moins que vous voulez les laisser à l'état sauvage sur votre table de jeu.

Donnez à votre groupe une personnalité unique et partez à l'Aventure dans 7 scénarios jouables à l'infini.

Et lorsque vous serez prêt, lancez vous dans la campagne "La marque du Golem".

Vous préférez jouer seul, qu'il en soit ainsi, un système de jeu en Solo vous est proposé en fin de livre.



RÊVVES