

HORDE

La Saga des Murmures 

Campagne pour le jeu de figurines taille réelle

CHAPITRE 2



CAMPAGNE SOLO



Par Samy MARONNIER



Présente

HORDE

Une campagne en Solitaire pour

HAMI

La Saga des Murmures

Le jeu de figurines par Samy MARONNIER

“Depuis les révélations du professeur Forester, une branche de la Fondation a cherché comment “passer de l'autre côté” consciemment. Il semblerait que la méditation ainsi que quelques anciennes potions shamaniques aient des effets plus ou moins efficaces en fonction des individus.”

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 et ses suppléments sont édités par RÉVVES 86110 Mirebeau. 2023-2024

CREDITS

Règles : Samy "Esprit" Maronnier.

Univers : Samy "Esprit" Maronnier.

Textes narratifs: Samy "Esprit" Maronnier.

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.

Iconographie: Samy "Esprit" Maronnier, Docteur Di.

Photographies: Hugo « Minus » Nivesse, Samy "Esprit" Maronnier.

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

Relecture : Mehapito, Hugo « Minus » Nivesse.



Peintures Minus, sculptures Lux Thantor.

A tous les rêveurs...

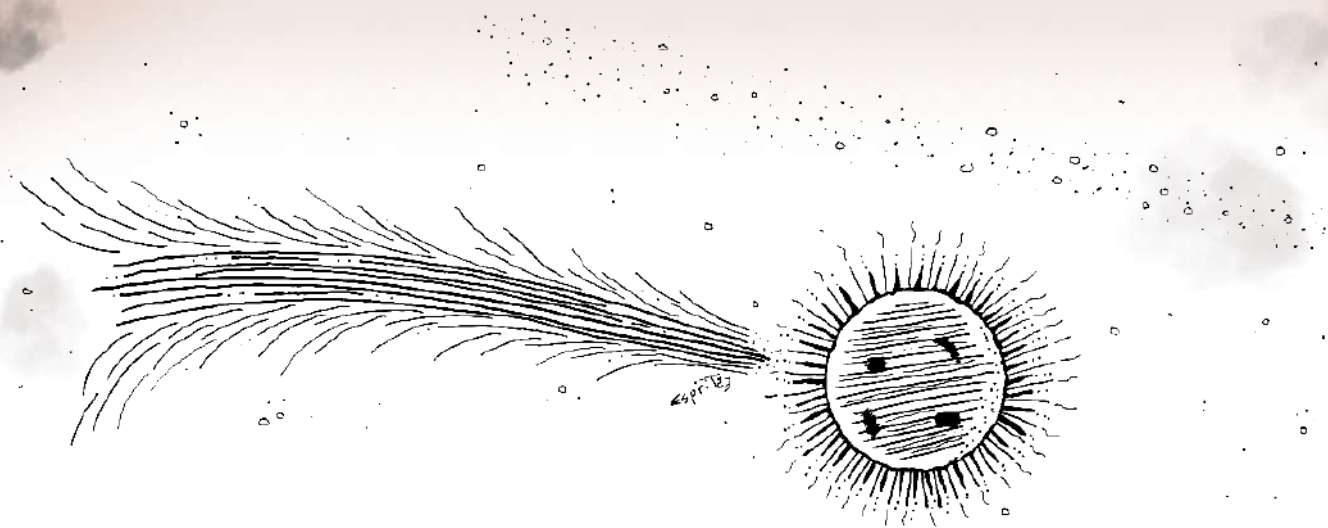


TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|---------|
| Crédit..... | page 2 |
| Présentation..... | page 4 |
| Jouer la campagne..... | page 4 |
| Jouer une Faë dans sa Communauté..... | page 6 |
| Scénarios: | |
| Le départ..... | page 7 |
| La fuite..... | page 8 |
| Le pont..... | page 9 |
| Le mont..... | page 10 |
| La caverne..... | page 11 |
| La Faë..... | page 12 |
| Libération..... | page 13 |
| Attaque de nid..... | page 14 |
| Infiltration..... | page 15 |
| La grande bataille..... | page 16 |
| Destruction..... | page 17 |
| Nouveau Familier : | |
| L'Egreuil..... | page 18 |
| Module : | |
| Jouer une Horde en partie classique..... | page 19 |
| Annexes | |
| Feuille de Campagne..... | page 20 |
| Pions et Marqueurs..... | page 21 |
| Feuille de références..... | page 22 |
| Profils pré-tirés..... | page 23 |
| Remerciements..... | page 24 |



“Quelque-chose est tombé du ciel sans un bruit cette nuit. L'étrange lumière qu'il en émanait nous a tous réveillés. Troublante était la couleur de l'objet, elle semblait changer au fur et à mesure que ce dernier s'approchait du sol. Ce n'est pas l'impact qui rompit le silence mais le terrible hurlement qui le suivit. Dans quelques heures, nous allons prendre la route vers le sud, vers l'Inconnu.”

Professeur Alice Mouron

Un étrange objet s'est écrasé au sud des territoires Hami, il émet depuis une étrange vibration. Tous les prédateurs ont maintenant un comportement des plus étranges. Même ceux qui avaient été apprivoisés ont pris la route vers ce lieu. De plus, les pisteuses font état d'immenses regroupements comprenant des espèces qui habituellement ne cohabitent pas. La situation est préoccupante, assez pour que toutes les tribus se réunissent.

Présentation :

Horde est une campagne en solitaire, vous y ferez progresser votre communauté durant une grande incursion de prédateurs sur les territoires des Hami. A quelques exceptions près, vous utiliserez le système solo présent dans le Chapitre 1 de la Saga des Murmures.

Note importante: 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. De plus en solo la règle Robuste ne s'applique pas pour les prédateurs géants.

Jouer la Campagne:

Former sa Communauté pour l'aventure:

Vous pouvez former votre communauté de 9 points en suivant le livre de règles (Hami la Saga des Murmures Chapitre 1) avec les restrictions suivantes afin de coller au mieux avec le déroulement de l'Aventure :

- Pas de Prédateur apprivoisé.
- Pas de Hami légendaire.
- Pas de monture.
- Pas de Familier mécanique.
- Pas plus d'un Tunnelier.



Peinture Esprit.

Important : La règle première est « amusez vous ». Faites de cette campagne ce que vous désirez. Ne mettez aucune frontière à votre imagination.

Règles spéciales:

De nouvelles règles spéciales seront appliquées dans certains scénarios.

Carapaces d'essence : Les prédateurs regagnent tous leurs points d'essence à la fin du tour.

Urgence : La partie prend fin au tour 4.

Zones Hostiles : On ne prendra pas en compte les déploiements spéciaux liés aux tribus.

Conseils de modélisme:

Pour chaque scénario, un encart vous donnera des conseils de décors à utiliser. Sans être obligatoires, ils ont pour but de vous immerger dans l'Aventure telle qu'elle a été imaginée.

Événements (Optionnel):

Certains scénarios vont proposeront un événement en fonction de l'avancement de la partie, il vous sera demandé d'utiliser un dé à six faces. Cela vous permet de rendre les parties encore plus différentes d'un joueur à l'autre.

“Bien que très variées, il existe des similitudes dans les Communautés Hami. Variables en nombre d'individus, elles tournent bien souvent autour d'une demi douzaine d'individus.”



TOUR DE JEU

Le tour de jeu est le même que celui utilisé dans le Chapitre 1 de la Saga des Murmures.

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 pour cet événement, tous les prédateurs regagnent immédiatement 1 Essence (sans possibilité de dépasser leur caractéristique de départ). Note : gardez à l'esprit que les prédateurs sont plus résistants la nuit. (Rappel, il n'y a pas d'initiative dans ce mode de jeu).

2) A partir du tour 2, si la période piochée correspond à celle de 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).

Pour chaque prédateur petit et adulte en contact: Perte de 1 essence.

Pour chaque Géant en contact: Perte de 2 essences.

4) Activation des créatures du joueur:

5) Activation de la Némésis (si présente), Hami égarés et familiers enragés: les Hami et les Némésis ont trois actions et les familiers deux. On active à tour de rôle les Hami égarés, la Némésis (éventuellement) 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 peut 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.

* le joueur se défend comme dans une partie à 2 joueurs.

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.

Fin de Partie:

Une fois la partie terminée, on regarde s'il y a réussite où échec de la mission et on lit les textes qui en découlent.

En cas de réussite: On note sur la feuille de communauté le nombre de points de progression gagnés ainsi que le "Gain" donné en fin de partie. Le scénario suivant lié à la victoire peut être joué.

En cas de défaite: On note sur feuille de communauté le nombre de points de progression perdus. Le scénario suivant lié à la défaite peut être joué.

Fin de Campagne:

Il y a 2 façons de sortir victorieux de cette campagne (et 3 niveaux de victoire) :

- Réussir le scénario Destruction.

- Terminer le scénario La Grande Bataille avec un score total de progression de **8 points d'Aventure** sur l'ensemble de la campagne.

Mise en place de la zone de jeu:

Divisez la zone de jeu en quatre.

Pour chacune des 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.

Avant le tour 1 :

Le joueur pioche une main de 3 cartes Combat.

Les CNJ (Hami égarés et familiers enragés) ont leur propre paquet de cartes Combat, disposé face cachée. 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...).

Jouer une Faë:

"Il existe, en plus des Hami, des créatures en souffrance : les Faë. Notre monde ne contient plus assez d'Essence pour que ces dernières puissent entièrement se matérialiser. Elles naissent sous des pierres de fée comme autrefois mais leur corps reste pure énergie"

Si vous désirez garder le mystère sur la campagne, ne lisez ce passage que lorsque cela sera nécessaire

A partir du scénario n°7, vous aurez dans votre communauté la possibilité de jouer une créature de la race des Faë, plus particulièrement une Pix.

Recrutement: Vous pouvez avoir une et une seule Faë dans une compagnie de Hami. Avant de pouvoir en recruter une vous devez déjà avoir deux Hami.

| Pix 3 points | M | C | T | E |
|--------------------|---|---|---|---|
| Socle 32mm | 1 | 1 | 2 | 4 |

Capacité: Télépathe*, vive.

Équipement: Graine de conscience.

Sorts et Objets: La Pix doit choisir 2 sorts et 1 objet parmi les suivants:

- Pierre d'artefact*.
- Sac de poussière*.
- Sac de projectiles*.
- Accélération (Sort)*.
- Localisation (Sort)*.
- Ralentissement (Sort)*.
- Téléportation (Sort)*.



*Règles détaillées dans le Chapitre 1 de la Saga des Murmures (page 16 et 17).

Vive: Cette Faë peut faire 3 Actions.

Graine ancestrale: Une Pix commence la partie avec une graine ancestrale. Lorsque vous déployez la Pix, placez sur la table de jeu une graine (socle 28mm) en respectant les points suivant.

- Ne pas être dans la zone de déploiement adverse.
- Être à plus d'un brindille d'une créature adverse ou d'un objectif.

Vous devez choisir en début de partie un type de graine parmi les suivantes. Une fois la Pix éliminée, la graine est retirée de la table.

Graine de rage: Au moment où vous activez la Pix, toutes les créatures adverses à 1 brindille ou moins de la graine et avec une ligne de vue, subissent un tir (Tir: 1).

Graine de vie: Au moment où vous activez la Pix, choisissez une créature amie à 1 brindille ou moins de la graine, cette créature regagne une essence perdue.

Tribus:

Choisissez la tribu de la Pix.

Air: La Faë gagne 1 en Tir.



Terre: La Faë gagne 1 en Endurance.



Feu: La Faë gagne 1 en Cogner.



Eau: La Faë a une caractéristique de Mouvement de 1,5.



Peintures Minus, sculpture Esprit.





Scénario 1: Le départ.

- La Communauté grise -

L'Ombre et la Lumière sont présentes, toutes les tribus ont répondu à l'appel des conteurs. Les anciens décident qu'il faut envoyer des éclaireurs au sud, là d'où semble venir la menace. Il faut de plus découvrir où sont partis tous les prédateurs domestiques car plus aucun ne répond à l'appel. Les volontaires s'unissent pour former la Communauté grise.

Vous guidez cette Communauté et le chemin sera périlleux.

Mission: Des pisteurs ont retrouvé les traces d'un grand nombre de prédateurs fugueurs. Vous décidez de suivre ce premier indice.

Mise en Place: On place un pion Piste au centre de chaque quart de table.

Déploiement: Les créatures non-joueuses et celles du joueur sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 1 Larve (Gluant) et 2 Familiers enragés.

Groupe 2: 1 Prédateur Adulte (Nocturne).

Groupe 3 : 1 Familier enragé.

Groupe 4: Prédateur Géant (Nocturne, Enfoui).

Règle spéciale:

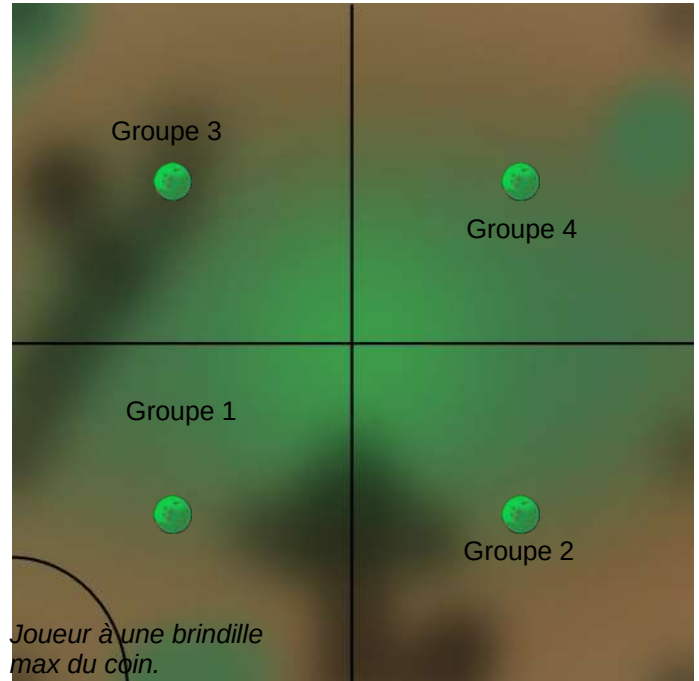
Vérifier une piste : N'importe quelle figurine du joueur peut utiliser une Action "Pistage" pour retirer un pion piste.

Condition de victoire: Avant la fin du 5ème tour, la communauté doit avoir retiré tous les pions piste.

Réussite: Les prédateurs fugueurs semblent tous avoir suivi une même piste allant vers le sud. Vous progressez désormais sur ce chemin tout en prenant garde de ne pas être pris à revers par des "retardataires". Jouez le scénario 3.

Échec: Poursuivis, vos Hami s'enfoncent dans les sous bois les plus épais afin d'échapper à leurs poursuivants. Jouez le scénario 2.

Gain: En cas de réussite marquez 2 points d'aventure.



Conseil de modélisme:

Vous pouvez dans ce scénario utiliser des réalisations Hami, postes de guet, cairn, "habitations" car votre communauté se trouve encore aux abords du territoire Hami.



Nocturne : A chaque début de tour, s'il s'agit d'une période de nuit, ce prédateur regagne 1 Essence sans pouvoir dépasser sa valeur de départ.

Enfoui (mode campagne) : Le prédateur n'est pas déployé en début de partie. Au début du premier tour de Nuit et avant la première activation, vous pouvez le placer au niveau du sol, à une brindille d'un adversaire, s'il n'y a pas d'adversaire, placez le au centre de la zone.

" Un collègue revenu du monde des Hami fait état dans son compte rendu des créatures agressives recouvertes de la mystérieuse énergie venant de leur monde".



Scénario 2: La fuite.

- La rage -

Le chemin est bien plus périlleux que prévu, partout les prédateurs se ruent vers le sud. La Communauté grise a dû se mettre à l'abri après avoir affronté un petit groupe éloigné de la Horde.

Mission: Vous devez éliminer les larves avant qu'elles ne signalent votre position.

Déploiement: Les créatures non-joueurs et celles du joueur sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 1 Hami égaré et une Larve (gluant).

Groupe 2: 1 Larve (gluant) et un Familier enragé.

Groupe 3: 1 Hami égaré et un Familier enragé.

Groupe 4 : 1 Larve (gluant).

Règles spéciales:

Zones Hostiles: On ne prendra pas en compte les déploiements spéciaux liés aux tribus.

Carapaces d'essence: Les prédateurs regagnent tous leurs points d'essence à la fin du tour.

Urgence: La partie s'arrête à la fin du tour 4.

Condition de victoire: Vous devez éliminer les 3 larves avant la fin de la partie sans perdre de Hami.

Réussite: Vous reprenez espoir, à nouveau "invisibles" pour l'ennemi, vous retrouvez la piste menant vers le sud, vers les anciennes terres des pierres de fées. Jouez le scénario 3.

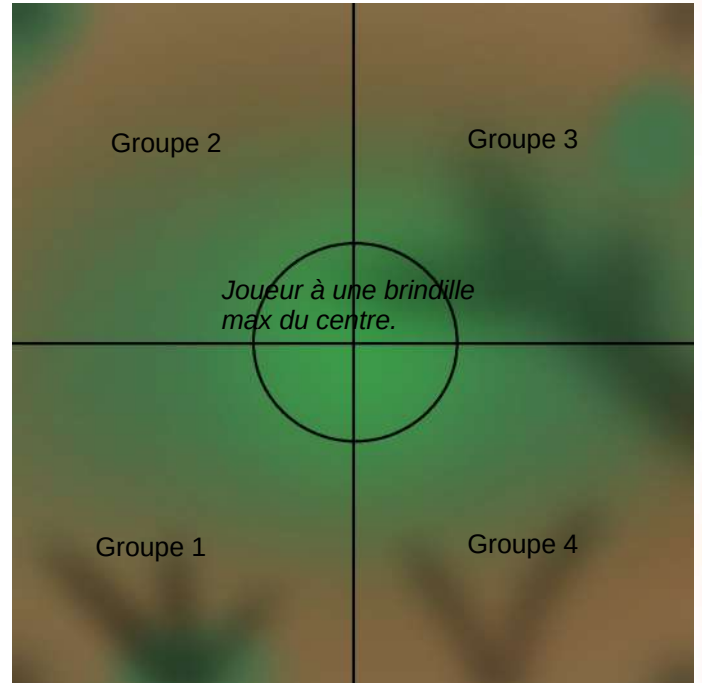
Échec: Si vous perdez un Hami ou si les larves ne sont pas toutes éliminées : L'alerte a été lancée par les larves, il va vous falloir progresser plus discrètement que jamais.

Jouez le scénario 3.

Gain: En cas de réussite uniquement, marquez 1 point d'aventure.



Peintures Minus, Sculpture Cédric Snowmodel



Conseil de modélisme:

La menace est partout, ronces, ombres derrière les pierres. Dans ce scénario, votre Communauté endosse le rôle de proie.

Vous pouvez aussi utiliser le terrain spécial « champignon lianes »

Événement : Lorsqu'un Hami élimine un prédateur au corps, lancez 1D6.

- 1 à 3 rien ne se passe.
- 4 à 6 le Hami regagne tous ses points d'Essence.



"Les Hami sont rarement seuls. Les individus isolés que nous avons déjà observés avaient tous un comportement étrange, même pour de telles créature."

Scénario 3: Le pont.

- Accalmie -

Le chemin le plus rapide et probablement le plus sûr est le pont du bois mort, une branche d'arbre qui traverse un filet d'eau.

Mission: Vous devez faire traverser la table de jeu à la moitié ou plus de vos créatures, dont au moins un Hami.

Mise en Place: Placez un décors moyen qui représentera le pont au centre de la table.

Déploiement: Les créatures non-joueurs et celles des joueur sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 1 Prédateur adulte (Toile), 1 Familier enragé.

Groupe 2: 1 Prédateur géant (Nocturne, gluant).

Groupe 3: 2 Familiers enragés.

Règle spéciale:

Eau profonde : Si vous utilisez un tunnelier, il ne peut pas utiliser la capacité "Tunnel" pour traverser le cour d'eau.

Zones Hostiles: On ne prendra pas en compte les déploiements spéciaux liés aux tribus.

Condition de victoire: Un Hami et au moins assez de figurines pour représenter la moitié de la Communauté Grise doivent avoir quitté la table par le bord opposé, avant la fin du tour 5. Le seul moyen de passer le milieu de la zone de jeu est de passer par le pont.

Réussite: Une fois le pont traversé, vous progressez dans la végétation puis vous découvrez une monture coincée sous une branche brisée par les prédateurs. Une fois dégagée, elle semble vouloir vous accompagner. Jouez le scénario 4.

Échec: Affaiblies, vos créatures doivent trouver un abri. Jouez le scénario 4. Pour la prochaine partie, retirez une carte au hasard de votre deck de combat

Gain: En cas de réussite, vous pouvez désormais recruter la monture de votre choix. Marquez 2 points d'aventure.



Conseil de modélisme:

Le pont peut être une construction Hami, ou un élément naturel tel qu'une racine, une pierre ou une simple branche.



Peinture Minus, Sculpture Cédric Snowmodel

Scénario 4: Le mont.

- Repos -

Toutes les créatures n'ont pas la même endurance face à l'effort que demande le périple qu'elles ont entrepris. Il est temps de faire une pause.

Mission: La Communauté grise doit résister à l'assaut qui la surprend pendant son repos.

Déploiement: Les créatures non-joueuses et celles du joueur sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 1 Prédateur (Nocturne), 1 Larve (Nocturne).

Groupe 2: 2 Familiers enragés.

Groupe 3: 1 Prédateur (Nocturne), 1 Larve (Nocturne).

Groupe 4 : 1 Familier enragé.

Règle spéciale:

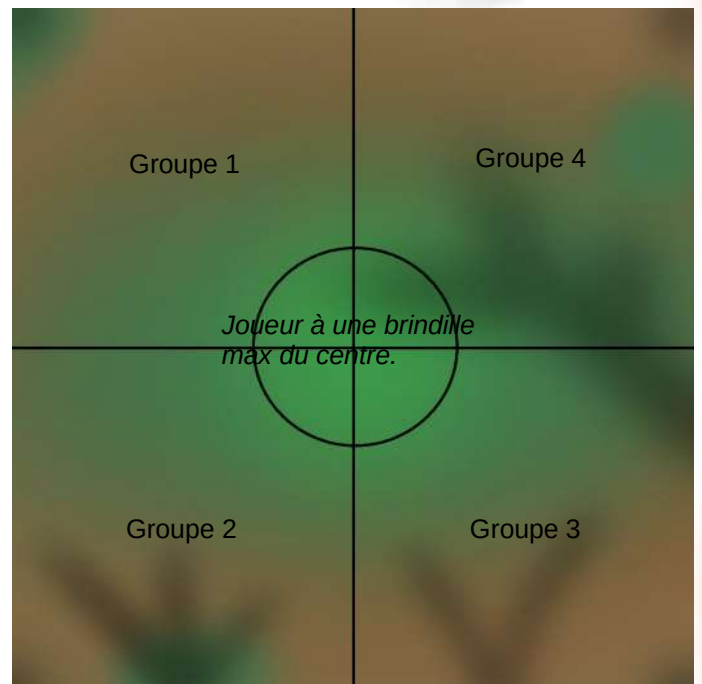
Réveil surprise: Au début du tour 1, toutes les créatures du joueur possèdent un marqueur – 1 Action.

Condition de victoire: A la fin du tour 5 vous devez avoir encore tous vos Hami en jeu.

Réussite: Une fois le chaos des combats terminé, les sous-bois frémissent, sortant d'un tas de mousse, La Montagne se dresse devant vous. Jouez le scénario 6.

Échec: Jouez le scénario 5.

Gain: En cas de réussite, vous pouvez désormais recruter La Montagne. Marquez 2 points d'aventure.



Peinture Minus, Sculpture Cédric Snowmodel

Conseil de modélisme:

Un grand décor surélevé au centre de la table est parfait. Pour les autres vous pouvez choisir parmi ceux les moins hauts.



Peinture Minus, sculpture Esprit.

“Nous avons découvert tout un réseau souterrain sous la Taïga. Bien entendu, les couloirs ne sont pas de taille humaine, ce qui nous empêche de les utiliser. Nos forages nous ont tout de même permis d'estimer que ces derniers peuvent s'enfoncer jusqu'à plus de dix mètres de profondeur. Toutefois nous n'avons pas pu établir si les Hami sont les seules créatures à les utiliser.”

Scénario 5: La caverne.

- Profondeur -

Votre Communauté s'est égarée trop profondément en fuyant la dernière attaque des prédateurs.

Mission: Vous devez inspecter les tunnels menant au niveau supérieur.

Mise en Place: Placez les trois entrées de tunnel sur la ligne centrale comme sur la carte ci-dessous.

Déploiement: Les créatures non-joueuses et celles du joueurs sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 1 Prédateur adulte (Ailes), 1 larve (Toile).

Groupe 2: La Taupe (Némésis).

Groupe 3: 2 larves (Gluant).

Règles spéciales:

Ombre et poussière: La visibilité est plus limitée, la moisissure dissimule les adversaires: les tirs ne peuvent pas avoir une portée supérieure à 2 brindilles.

Zone Hostiles: On ne prendra pas en compte les déploiements spéciaux lié aux tribus.

Condition de victoire: A la fin du tour 5, vous devez avoir au moins une de vos créatures en contact avec chacune des entrées sans être engagée au corps à corps.

Réussite: Vous voilà à nouveau dans les bons tunnels qui vous mènent au cœur du territoire des Faë. Jouez le scénario 6.

Échec: Vous avez perdu un de vos familiers sur le chemin. Jouez le scénario 6 avec un de vos familiar qui ne sera déployé qu'au tour 2 à une brindille du bord.

Gain: En cas de réussite marquez 1 point d'aventure.

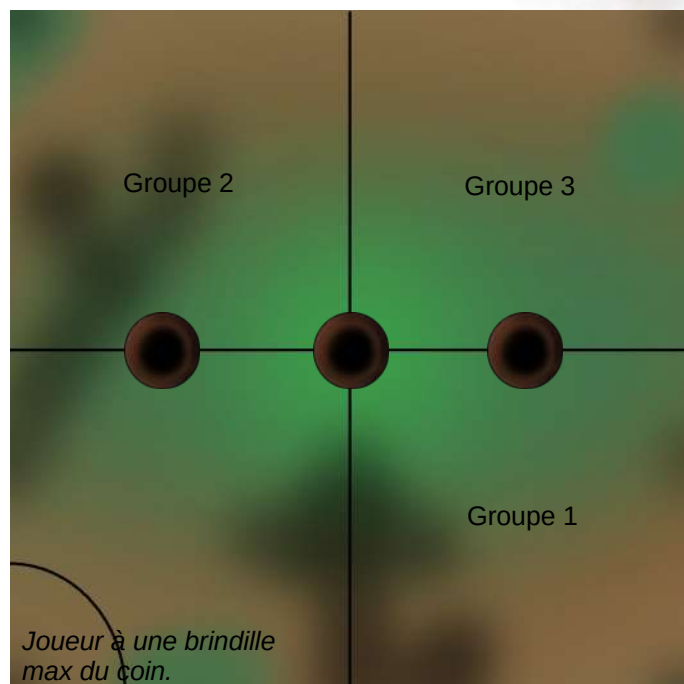
| La Taupe | M | C | T | E |
|------------|---|---|---|---|
| Socle 50mm | 1 | 3 | 1 | 7 |

Capacité: Vampire, nocturne.

Vampire: Dès qu'une créature du joueur est retirée de la partie (éliminée ou non par la Taupe), la Taupe 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.



Conseil de modélisme:

Utilisez principalement des pierres, champignons et racines.

Vous pouvez aussi utiliser le terrain spécial « lichen ».



Peinture Minus, Sculpture Cédric Snowmodel



Scénario 6: La Faë.



- Rencontre -

Réfugiées sous terre, les Faë souffrent du manque d'essence. Bien que ressentant de la jalousie envers les Hami, elles sont prêtes à s'allier à eux face aux menaces.

Mission: Les Faë sont prêtes à joindre leurs forces aux vôtres. Vous devez d'abord faire vos preuves en chassant les Hami égarés qui bloquent la sortie vers le sud.

Déploiement: Les créatures non-joueuses et celles du joueur sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 2 Hami égarés.

Groupe 2: 1 prédateur adulte (Toile).

Groupe 3: 1 Hami égaré.

Groupe 4: 1 Hami égaré.

Condition de victoire: Vous devez éliminer les 4 Hami égarés avant la fin du tour 5.

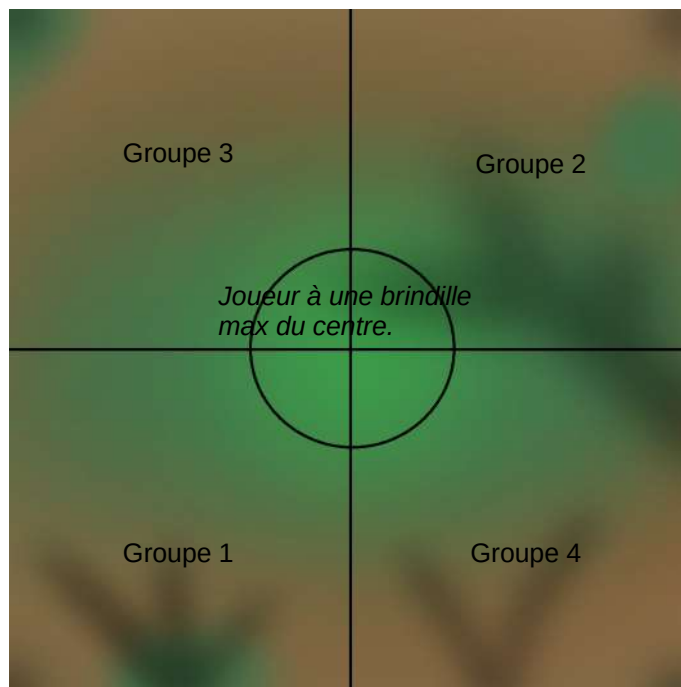
Réussite: Vous avez fait vos preuves auprès des derniers représentants du peuple Faë. Jouez le scénario 7.

Échec: Jouez le scénario 7.

Gain: En cas de réussite marquez 2 points d'aventure. Vous pouvez désormais recruter une Pix dans votre Communauté.

Événement : Lorsqu'un Hami élimine un Hami égaré, lancez 1D6.

- 1 à rien ne se passe.
- 5 à 6 un éboulement se produit. Retirez 1 Essence à l'une de vos créatures (au choix).

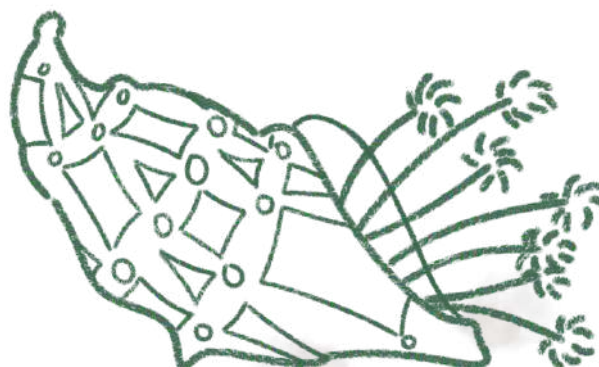


Conseil de modélisme:

Le royaume des Faë étant souterrain, privilégiez les champignons et les pierres.



Peinture Minus, Sculpture Cédric Snowmodel





Scénario 7: Libération.

- Capturé -



De nombreux familiers ont été "capturés" et regroupés par les prédateurs, probablement une forme de troupeau qui sera mené pour nourrir la horde. C'est le moment pour la Communauté de saisir l'occasion d'agrandir sa force.

Mission: Vous devez libérer un maximum de familiers.

Mise en Place: Placez au centre de la table un petit décor représentant un "enclos" de fortune. Il contient 4 pions familiers.

Déploiement: Les créatures non-joueuses et celles du joueur sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 1 Hami égaré.

Groupe 2: 1 Hami égaré.

Groupe 3: 1 prédateur adulte (Ailes).

Groupe 4: 1 prédateur adulte (Ailes) et une larve (gluant).

Règle spéciale:

Libérer un familier: Un Hami peut, une fois en contact avec l'enclos, dépenser une Action pour libérer un familier. Placez le familier en contact avec le Hami.

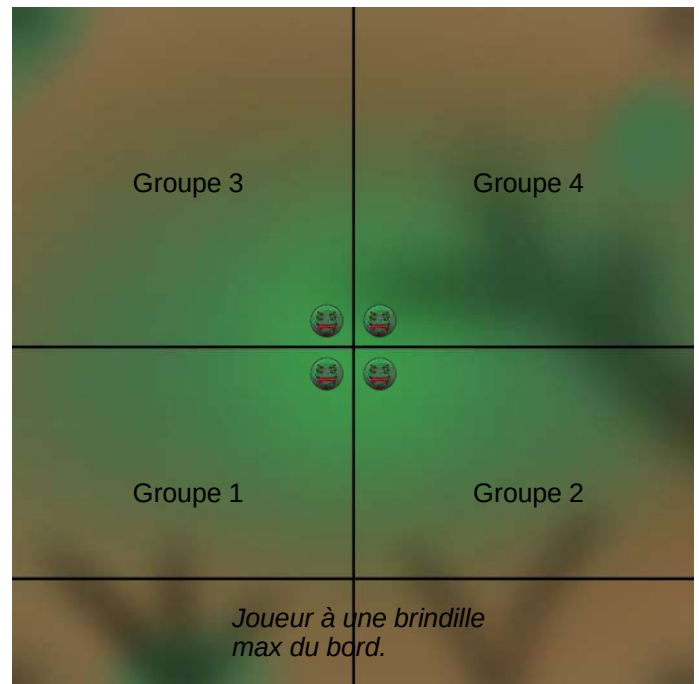
Fuite: Une fois libéré, le familier fait partie de votre communauté, il ne peut recevoir que des Actions de mouvement (2 actions par activation).

Condition de victoire: Votre Communauté doit faire sortir au moins trois familiers capturés par n'importe quel bord de table.

Réussite: Les créatures libérées remontent dans le chaos vers le nord sans demander leur reste, à l'exception de l'une d'elles qui semble décidée à vous suivre. Jouez le scénario 9.

Échec: Jouez le scénario 8.

Gain: En cas de réussite marquez 2 points d'aventure. A présent, vous pouvez, pour toutes les prochaines parties, ajouter un familier gratuit (non mécanique, non féérique).



Conseil de modélisme:

En dehors de l'enclos, placez autant que possible les décors loin du centre afin de représenter la zone de surveillance des prédateurs.

Événement : Dès qu'un familier est libéré, lancez 1D6 pour connaître son état de santé.

- 1 à 2 : 1 point d'Essence.
- 3 à 4 : 2 points d'Essence.
- 5 à 6 : 3 points d'Essence.



Peinture Minus.





Scénario 8: Attaque de nid.

- Territoire ennemi -

Les groupes de prédateurs semblent patrouiller afin d'empêcher toute intrusion plus au sud.

Mission: Vous devez détruire les nids de prédateurs.

Mise en Place: Placez au centre de chaque quart de table, un nid de prédateurs. Designez jusqu'à 2 créatures (Hami ou Pix) comme étant porteuses de flamme, elles le seront pour toute la partie. Une flamme ne peut pas être transmise.

Déploiement: Séparez votre communauté en deux groupes contenant au moins 1 Hami. Chaque groupe sera déployé dans sa zone.

Créatures non joueur.

Groupe 1: Un prédateur Adulte (Ailes)

Groupe 2: 2 Prédateurs Adultes (Toile)

Groupe 3: Une Larve (Gluant).

Règle spéciale:

Détruire un nid: Pour détruire un nid, une de vos créatures porteuses de flamme doit être en contact avec et dépenser une Action.

Zones Hostiles: On ne prendra pas en compte les déploiements spéciaux liés aux tribus.

Condition de victoire: Vous devez avoir détruit les 4 nids avant la fin du tour 5.

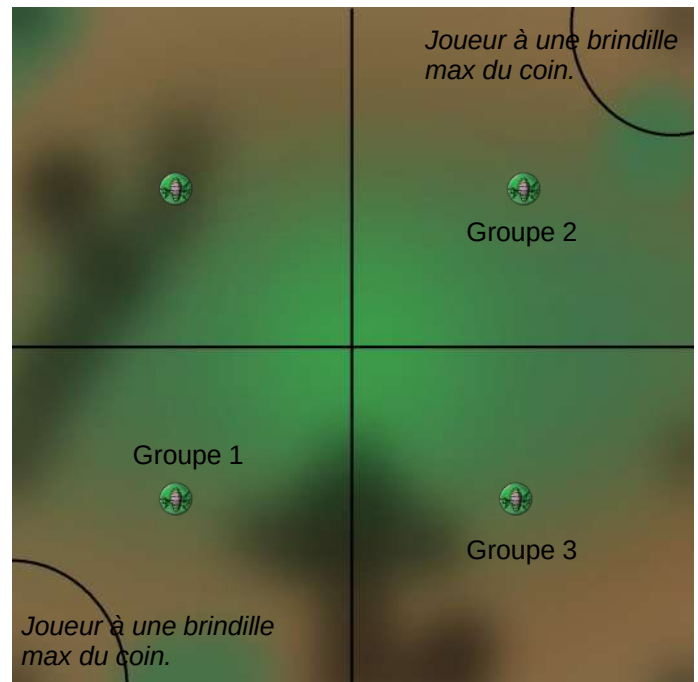
Réussite: Jouez le scénario 9.

Échec: Jouez le scénario 9.

Gain: En cas de réussite marquez 1 point d'aventure.

Événement: Lorsqu'un nid est détruit, lancez 1D6. 1 à 4 rien ne se passe.

5 et 6 remplacez le nid par une lave avec 2 points d'Essence.



Conseil de modélisme:

Si vous avez des décors de type toiles, ruches ou autres « constructions » d'insectes, c'est le moment de les utiliser.





Scénario 9: Infiltration.

- Parmi les ombres-

L'Objet est à portée, il est temps pour la Communauté Grise de s'en emparer.

Mission: Vous devez prendre possession de l'Objet et assurer votre domination des lieux.

Mise en Place: L'Objet est placé au centre du quart de table opposé à votre zone de déploiement

Déploiement: Les créatures non-joueuses et celles du joueur sont déployées comme ci-contre.

Créatures non joueur.

Groupe 1: Un prédateur Adulte (Nocturne) et une Larve (Gluant).

Groupe 2: Un prédateur Adulte (Toile).

Groupe 3: Deux Prédateurs Adultes (Ailes).

Règle spéciale:

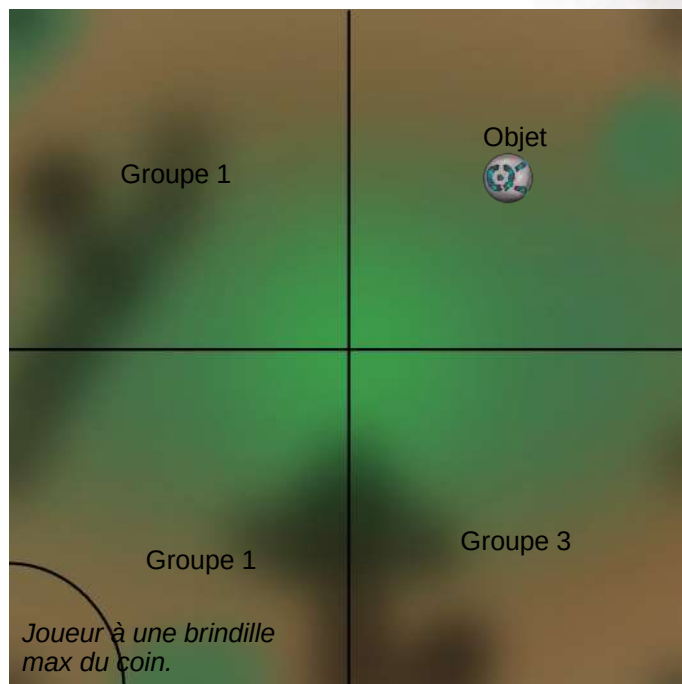
Ramasser l'Objet: Pour ramasser l'Objet, il suffit d'utiliser une Action Ramasser. Cet Objet peut être déposé gratuitement lors de l'activation du porteur.

Condition de victoire: Avant la fin du tour 5 vous devez posséder l'Objet (sans être engagé au corps à corps) et avoir éliminé au moins deux Prédateurs Adultes.

Réussite: Vous découvrez l'Objet posé parmi des fragments d'artefact vidés de leur essence, à votre approche quelque-chose remue dans l'ombre: un S'truk s'approche de vous... Jouez le scénario 11.

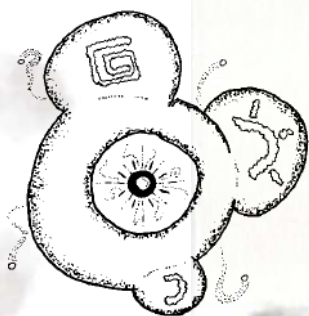
Échec: Jouez le scénario 10.

Gain: En cas de réussite marquez 2 points d'aventure.



Conseil de modélisme:

La zone est chargée de toutes les choses ramassées par les prédateurs.



Scénario 10 (Fin de campagne) : La Grande Bataille.

- Carnage -

La Jaune dirige les troupes vers ce qui semble être une immense ruche afin que les Conteurs puissent la détruire grâce à la magie. Votre compagnie doit stopper l'avancée d'une horde de prédateur en créant un éboulement.

Mission: Vous devez fragiliser plusieurs points d'une structure rocheuse.

Mise en Place: Mettez un pion éboulement au centre des quatre quarts de table.

Déploiement: Les créatures non-joueuses et celles du joueur sont déployées comme ci-contre .

Règle spéciale:

Retirer un pion éboulement: Pour retirer un pion éboulement, une de vos créatures doit être en contact avec le pion (et non engagée au corps à corps) et dépenser 2 Actions.

Condition de victoire:

Réussite: Vous devez retirer 3 des 4 pions éboulement avant la fin du tour 5.

Échec: 0 point d'aventure.

Gain: En cas de réussite marquez 2 points d'aventure.

Fin de campagne : Si à la fin de ce scénario vous avez fait une réussite avec au moins 8 points d'aventure vous obtenez une victoire mineure.



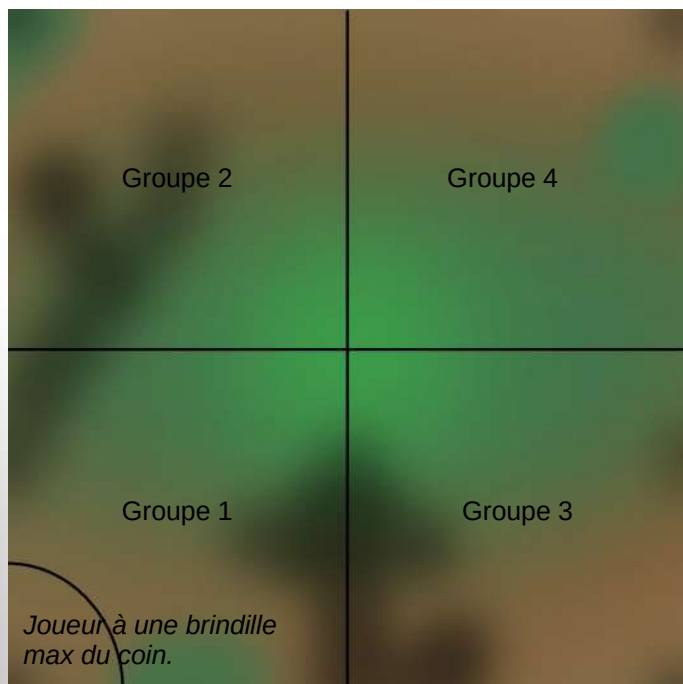
Créatures non joueur.

Groupe 1: Une Larve (Nocturne).

Groupe 2: 2 Prédateurs Adultes (Ailes).

Groupe 3: 1 Prédateur Adulte (Toile).

Groupe 4 : La Boule (Némésis).



| La Boule | M | C | T | E |
|------------|---|---|---|---|
| Socle 50mm | 1 | 3 | 1 | 8 |

Capacités: Bouclier, Vampire.

Bouclier: Dès qu'elle perd au moins 3 Essences dans le même tour, cette Némésis devient invulnérable aux attaques non magiques.

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.

Conseil de modélisme:

La bataille se passe en surface, placez les décors en laissant au mieux le centre de table dégagé.

“Certaines espèces que nous cataloguons comme prédateurs, bien que très différentes, sont capables de s'unir en un même essaim avant de s'abattre sur une zone de la forêt qui très vite se trouve vidée de toute autre créature.”

Scénario 11 (Fin de campagne) : Destruction.

- Abysse -

Une grande bataille faisant rage, c'est le moment de discrètement se rendre au bord du gouffre pour y jeter l'Objet.

Mission: Choisissez l'un de vos Hami, il commence la partie en portant l'Objet. Vous devez faire traverser la table de jeu à ce Hami pour qu'il puisse réaliser la mission.

Mise en Place:

Déploiement: Les créatures non-joueurs et celles du joueur sont déployées comme ci-contre.

Règles spéciales:

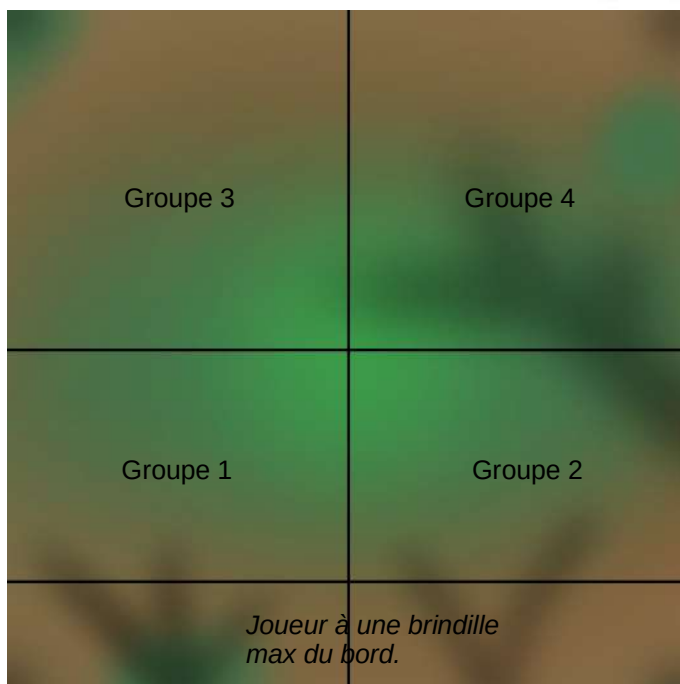
Porteur Unique: Vous ne pouvez pas changer de porteur en cours de partie.

Zones Hostiles: On ne prendra pas en compte les déploiements spéciaux liés aux tribus.

Condition de victoire: Le porteur doit sortir par le bord de table désigné.

Réussite: Une explosion d'essence se produit et file haut dans le ciel avant de s'enfoncer dans les profondeurs des terres des Faë. La menace a disparu.

Fin de campagne : Si à la fin de ce scénario vous avez fait une réussite avec plus de 8 points d'aventure vous obtenez une victoire majeure sinon il s'agit d'une victoire simple.



| La Mère | M | C | T | E |
|------------|---|---|---|---|
| Socle 50mm | 1 | 3 | 3 | 6 |

Capacité: Vampire, Mère des multitudes

Mère des multitudes: A chaque fois que la mère perd au moins une essence lors d'une attaque au corps à corps ou au tir (pas en cas d'attaque magique), posez une larve -1 à son contact. La larve reçoit un marqueur -1 Action.

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.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 2 Larves (Toile).

Groupe 2: 1 Adulte (Nocturne).

Groupe 3: 1 Adulte (nocturne).

Groupe 4 : La Mère (Némésis).

Conseil de modélisme:

La zone est dangereuse et hostile. Placez des roches et des branches mortes.



"Nous avons entendu d'étranges chants remontant de la terre. Ils ne ressemblaient à rien que nous connaissons." Harry O'Neil

Egreuil, nouveau familier

L'Egreuil aussi appelée Di en raison de son cri ressemble à un étrange croisement entre un écureuil et un batracien. Elle se déplace d'arbre en arbre en planant jusqu'à ce qu'elle repère une proie.

Egreuil (2 points) :

| Egreuil | M | C | T | E |
|---------------|---|---|---|---|
| Socle 25mm | 1 | 1 | - | 4 |

"Depuis que les chants souterrains se sont fait entendre, une nouvelle espèce de créature, sûrement un familier a fait son apparition."

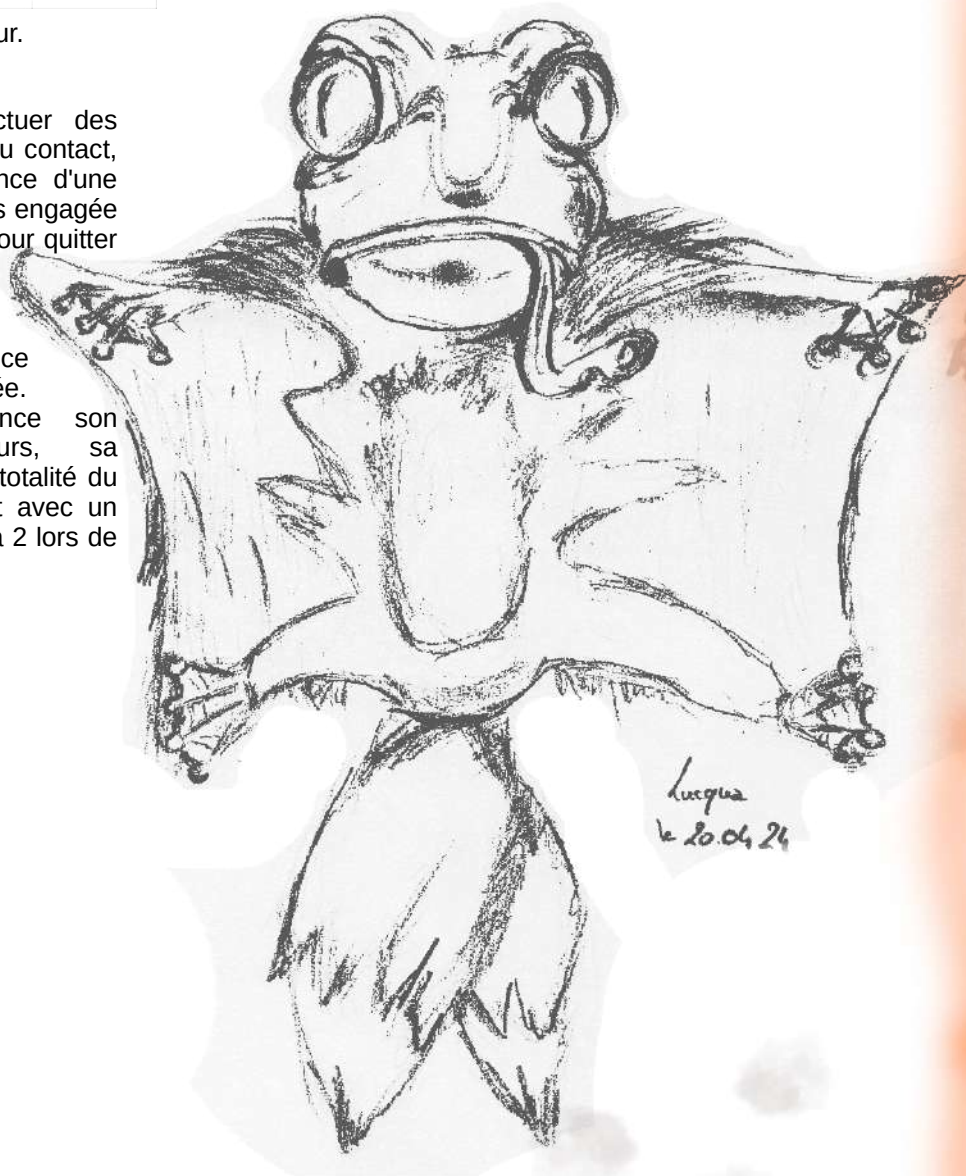
Capacités spéciales : Féérique, Planeur.

Équipement : Langue extensible.

Langue extensible: Elle peut effectuer des attaques de corps à corps sans être au contact, elle doit cependant être à une distance d'une brindille au maximum. La cible n'est pas engagée et ne devra donc pas se désengager pour quitter le combat.

Féérique : Ne peut pas être copié par un mikmik. De plus ne peut être attaché à un Hami (donc sauvage dans ce cas) seule une Faë peut lui être attachée.

Planeur: Si la créature commence son mouvement depuis les hauteurs, sa caractéristique M passe à 1,5 pour la totalité du tour. De plus si elle entre en contact avec un ennemi en planant sa valeur C passe à 2 lors de sa première attaque.



"Nous nous sentons parfois observés, menacés par quelque-chose tapi dans les feuillages, quelque-chose de bien plus grand que les créatures que nous étudions."

Module Bonus : Jouer une Horde en partie classique.

Vous trouverez ci-après, toutes les règles permettant de jouer une horde de prédateurs en partie classique.

Votre Horde doit respecter les points suivants:

- Elle est obligatoirement liée à l'Ombre.
- Sa valeur doit être de 9 points.
- Une des créatures doit être désignée comme **Meneuse**, aucune autre créature de la horde ne doit avoir un coût supérieur à elle. Cette créature gagne aussi la capacité **Télépathe**.

Le recrutement se fait parmi les trois profils suivants :

| Géant 3 points | M | C | T | E |
|----------------------|---|---|---|---|
| Socle 50mm | 1 | 3 | - | 7 |

Capacité spéciale : Robuste.

| Adulte 2 points | M | C | T | E |
|-----------------------|---|---|---|---|
| Socle 32mm | 1 | 3 | - | 5 |

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

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

Ailes : Ignore les décors. (Utilisable uniquement dans le cas d'une Horde ou de créatures non joueurs. Ne peut pas être choisie pour un prédateur recruté par des Hami)

Poison (1 prédateur maximum) : 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 (1 prédateur maximum) : 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 (1 prédateur maximum) : 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.

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

Tir acide (Adulte ou Géant) : La Caractéristique T passe à 2, portée 2 brindilles, munitions 3 (Utilisable uniquement dans le cas d'une Horde).

Tour de jeu et Nuit:

Si au début du tour la carte Temps est de type Nuit, le Joueur prédateur peut :

- Prend l'initiative s'il ne l'avait pas.
- Ou soigner une de ses créature d'une essence.
- Ou refaire sa main.
- Mettre un marqueur +1 à l'une de ses créatures (ombre).

Effets des Cartes Combat :

Les créatures de votre horde peuvent utiliser les effets des cartes combat.

Nombre d'actions :

Tous les prédateurs ont droit à deux actions.

Cris de Prédateurs :

Votre meneuse a comme capacité spéciale l'un des cris suivants. Utiliser un cri coûte une action

Rage : Le prédateur paie une essence et désigne une créature de sa Horde autre que lui-même. La créature désignée perd aussi une essence et peut immédiatement faire gratuitement une action cogner contre chaque adversaire avec lequel elle est en contact. Ces actions ne comptent pas dans le maximum d'actions autorisées. (Peut être lancé sur une créature déjà activée ce tour).

Reformation : Le prédateur paie 2 essences. Toutes les autres créatures de votre Hordes peuvent faire immédiatement une action gratuite de mouvement (il ne s'agit pas d'une activation). Cette action ne peut pas les mettre en contact avec un adversaire ou un objectif, elle ne compte pas dans le nombre maximum d'Actions.

Régénération : Le prédateur paie autant de points d'essence qu'il veut en redistribuer aux autres créatures de sa Horde. Une créature ne peut jamais dépasser sa caractéristique E.

Sonar : Le prédateur paie une essence, retirez tous les marqueurs « caché » non magique des créatures adverses.

Attention : les prédateurs d'une Horde ne suivent pas la règles « appel de la forêt » (chapitre 1 page 20).



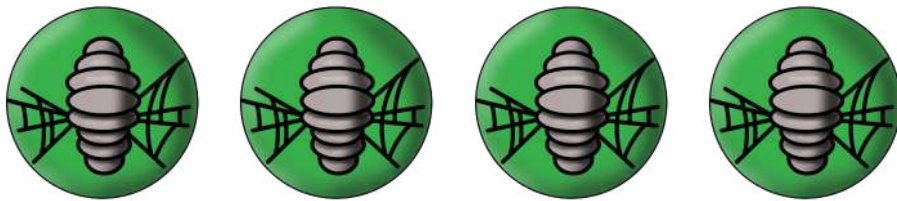
Feuille de Campagne HORDE.

| COMMUNAUTÉ GRISE | | Lumière / Ombre | Bonus de Communauté | |
|----------------------------|-----------|-----------------|---------------------|---------|
| Points d'Aventure | | | | |
| 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 |
| | | | | |
| Equipement: | | | Portée | |
| Munitions de départ: _____ | | | _____ Brindilles | |
| | | | | |
| Equipement: | | | Portée | |
| Munitions de départ: _____ | | | _____ Brindilles | |

| Familiers possibles | Montures possibles |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • • • • • | <ul style="list-style-type: none"> • • • • • |
| Notes : | |



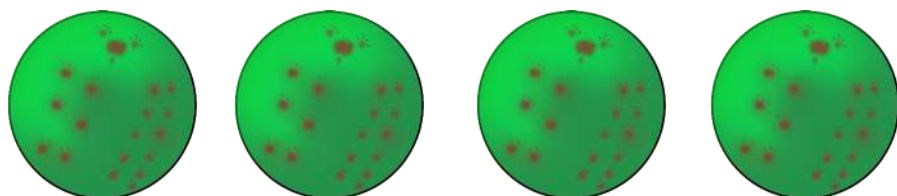
Pions et Marqueurs.



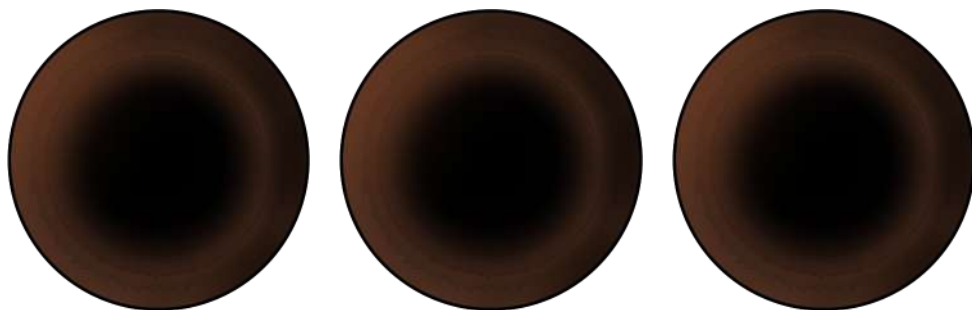
Nids de prédateurs.



Pierres d'Artefact.



Pions Pistes.



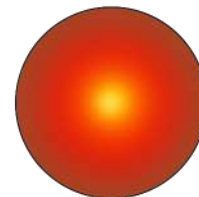
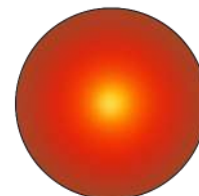
Entrées Tunnel.



Familiers



Éboulements



Flammes



L'objet

Feuille de référence.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu est le même que celui utiliser dans le Chapitre 1 de la Saga des Murmures.

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 pour cet événement, 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 celle de 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 de la Némésis (si présente), Hami égarés et familiers enragés. Les Hami et les Némésis ont trois actions et les familiers deux. On active à tour de rôle les Hami égarés, Némésis 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.

* le joueur se défend comme dans une partie à 2 joueurs.

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.

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 égaré 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.

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.

| Familier enragé | M | C | T | E |
|-----------------|---|---|---|---|
| Socle 25mm | 1 | 1 | - | 3 |

Enragé: Si lors de sa première action Cogner 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 Cogner qui ne compte pas dans le nombre maximum autorisé par tour.

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

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

Projectiles improvisés: 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.

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

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

| Géant | M | C | T | E |
|------------|---|---|---|---|
| Socle 50mm | 1 | 3 | - | 7 |

Profils pré-tirés

Communauté Grise liée à la lumière

Clak'T (Gardien) : 2 points

Tribu de l'Eau, Ancien.

| Clak'T | M | C | T | E |
|---------------|---|---|---|---|
| Socle 32mm | 1 | 2 | 1 | 6 |

Capacité spéciale: Symbiose.

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

Toktoc (Pisteuse) : 2 points

Tribu de l'Herbe, Jeune.

| Toktoc | M | C | T | E |
|---------------|---|---|---|---|
| Socle 32mm | 1 | 2 | 3 | 3 |

Capacités spéciales: Discret, Agile.

Sort et Objet: Masque de chasse.

K'rak (Guetteur) : 3 points

Tribu de l'Arbre, Ancien.

| Toktoc | M | C | T | E |
|----------------------------|---|---|---|---|
| Socle 32mm à 40mm | 1 | 2 | 1 | 8 |

Capacité spéciale: Robuste..

Sort et Objet: Pierre d'Artefact.

Équipement : Bras-liane.

Bomg (Cogneur) : 1 point

| Cogneur | M | C | T | E |
|---------------|---|---|---|---|
| Socle 25mm | 1 | 3 | - | 3 |

Zi'p (Tunnelier) : 1 point

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

Capacité spéciale: Discret.

Tunnel.



Clak't



K'rak



Toktoc

Remerciements:

Merci à tous ceux qui, dès les prémices du Chapitre 1, ont montré leur soutien au projet de la Saga des Murmures et à tous ceux qui sont venus par la suite rejoindre l'aventure.



HORDE

« La Saga des Murmures »

« HAMI c'est une grande bouffée d'air frais. »
Ravage Magazine.

De grandes épopées inconnues de l'homme jalonnent l'Histoire du monde des Murmures. Ce chapitre 2 vous propose de vivre en solo ou en coopération l'une de ces grandes aventures. Saurez-vous prendre la tête de la Communauté grise pour découvrir le secret de la menace venue du sud et y mettre fin en vous associant à de vieux ennemis sous la bienveillance d'un des Hami les plus légendaires.

- Une nouvelle campagne.
- De nouvelles créatures.
- Les règles pour jouer les prédateurs en tant que peuple.



HAMI
« La Saga des Murmures »
« HAMI la Saga des Murmures, médaille argent
WARMANIA 2024, jeu contemporain. »

RÊVVES