

- Marécage-

Les larves de familles Cracheurs ne se trouvent que dans les terres marécageuses, lieux où des choses bougent dans l'ombre.

Scénario Solo

Mission: Vous devez faire venir à vous un maximum de larves de cracheurs avant la fin du tour 5.

Mise en place : On place un pion larve dans chaque coin de la table (à 1 brindille des bords).

Déploiement: Les créatures non-joueuses* et celles du joueur sont déployées comme ci-contre. Certaines créatures non-joueuses seront déployées en cours de partie lorsqu'une condition sera remplie.

*Au centre du quart de table.

Créatures non joueur.

Groupe 1: 2 Larves de prédateur (gluant).

Groupe 2: 1 Larve de prédateur (gluant).

Groupe 3: 1 Prédateur adulte (Aile).

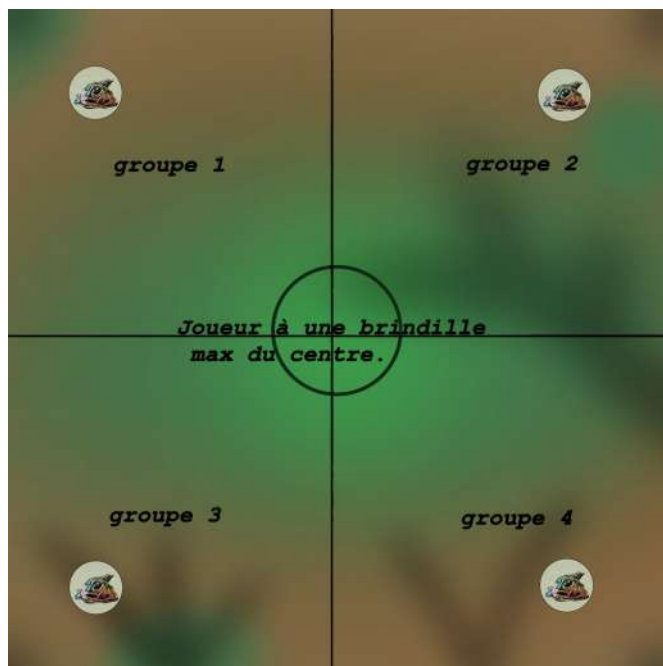
Groupe 4 : 1 Larve (gluant) et 1 Prédateur adulte (Aile).

Règles spéciales:

Attirer une larve de Cracheur : Pour attirer une larve, une créature joueur doit se trouver à moins d'une brindille d'elle pour lancer un appel qui la réveille. Une larve attirée se collera à la dite créature. Si la créature meurt, la larve s'approche de la créature joueur la plus proche et se mettra en contact (si possible) et cela à chaque fin de tour.

Condition de victoire Majeure: Vous devez être en contact de 3 larves avant la fin de la partie sans perdre de Hami.

Condition de victoire Mineure: Vous devez être en contact de 3 larves avant la fin de la partie.

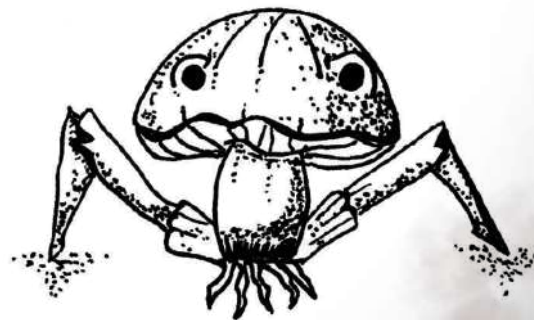


Conseil de modélisme:

Utilisez tout ce qui peut faire penser à des marécage. Zone d'eau, plantes étranges, coton en guise de brume...

Événement : Lorsqu'une créature attire une Larve pour la première fois. (Pour les 4 larves)

- 1 à 2 rien ne se passe.
- 3 à 6 Une Z'ombre qui copie la créature joueur apparaît en contact avec la dite créature joueur. Jouez ces z'ombres comme des Hami égarés (Mode solo, chapitre 1).



"Les Faë sont parfois bien éloignées de la vision que nos contes d'enfants ont modelé dans nos esprits.."

Scénarios : Les Z'ombres du marais.

-Troupeau-

«Tous les Familiers ne peuvent pas être élevés dans des troupeaux domestiques, certains demandent des conditions d'éclosion trop complexes et il est plus pratique de les capturer jeunes dans leur lieu de vie originel. »

Scénario Deux Joueurs

Mission: Vous devez faire venir à vous un maximum de larves de cracheurs avant la fin du tour 5.

Mise en place : On place un pion larve dans chaque coin de la table (à 1 brindille des bords).

Déploiement: Les créatures non-joueurs* et celles du joueur sont déployées comme ci-contre. Certaines créatures non-joueurs seront déployées en cours de partie lorsqu'une condition sera remplie.

*Au centre du quart de table.

Règles spéciales:

Attirer une larve de Cracheur : Pour attirer une larve, une créature joueur doit se trouver à moins d'une brindille d'elle pour lancer un appel qui la réveille. Une larve attirée se collera à la dite créature. Si la créature meurt, la larve s'approche de la créature joueur la plus proche et se mettra en contact (si possible) et cela à chaque fin de tour.

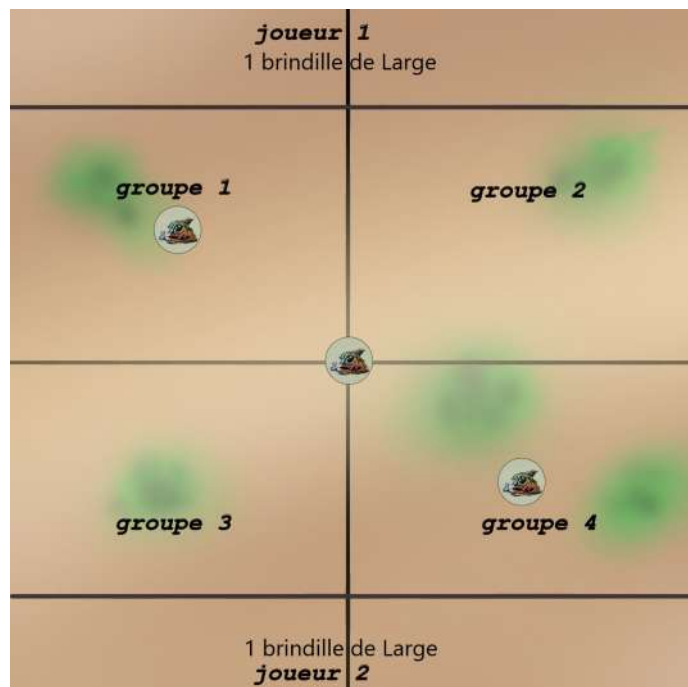
Condition de victoire: Vous gagnez si vous avez plus de larves en contact avec vos créatures que votre adversaire avant la fin de la partie.

Événement : Lorsqu'un Hami attire une Larve pour le première fois. (Pour le 4 larves)

- 1 à 3 rien ne se passe.
- 4 à 6 Une Z'ombre qui copie la créature joueur apparaît en contact avec la dite créature joueur. Jouez ces Z'ombres comme des Hami égarés (Mode solo, chapitre 1).



Pions Larves.



“Plus le Familier est jeune plus le lien sera fort”

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. 2023-2025

Un grand merci à Mehapi pour la relecture.

