



# Bataillon des Ours



La forêt est en proie à d'incessants conflits, il faudra un effort supplémentaire pour y mettre fin.



## L'Appel de la Forêt

Vos guerriers peuvent se déplacer depuis et vers les bois en ignorant les règles de contrôle.



## Stature Intimidante

Pour déterminer le contrôle des clairières où se trouve au moins un de vos guerriers, comptez un guerrier de plus.

## Objets Fabriqués

Un Vagabond peut vous donner des cartes pour prendre ces objets.

## Aurore



- Retirez des Guerriers jusqu'à atteindre le nombre de maximum indiqué sous le camp révélé le plus à droite.
- Marquez **+1** par clairière que vous contrôlez.

## Jour



- Substituez des Ordres sur la carte avec des Ordres de votre réserve en dépensant des cartes correspondant à la couleur de leur clairière.
- Retirez les Ordres de votre choix pour effectuer les actions correspondantes.

## Crépuscule



- Placez des Ordres à hauteur du nombre de **X** maximum indiqué, +1 par **+** dépensé.
- Piochez 1 carte, +1 par **+** sur la carte. Défaussez si plus de 5 cartes.

## Camps

Si un Camp est retiré, retirez tous les Ordres dans les clairières de la même couleur.

**X4**

**5**

**X5**

**8**

**X5**

**12**

**X6**

**16**

**X7**

**20**

## Ordres

Si au moins un Ordre est retiré par un adversaire lors d'un combat, celui-ci doit défausser une carte de la couleur de la clairière si possible, sinon au hasard.



### Déplacement

Effectuez 1 déplacement depuis ou vers cette clairière.



### Fabrication

en activant les jetons Ordres de ce type.



### Combat

Combattez dans cette clairière.



### Construction

Placez un Camp dans cette clairière si vous la contrôlez et qu'il n'y a pas déjà un camp.



### Recrutement

Si placé dans une clairière avec un camp ou dans un bois, placez y 2 guerriers.  
(Peut être placé dans un bois)



### Bonus de Pioche

Augmente le nombre de cartes piochées lors du Crépuscule.  
(Ne fait pas partie des Ordres pouvant être accomplis lors du Jour)



## Liste des pièces de la Faction

Guerriers	Bâtiments	Jetons	Autres Pièces
 x20	(Aucun)	 x4 Camps    x15 Ordres   (3 de chaque)	(Aucun)

*Difficulté*

MODÉRÉE

*Agressivité*

ELEVÉE

*Main de cartes*

MODÉRÉE

*Fabrication*

MODÉRÉE

## Mise en place

1. Formez une réserve de 20 **Guerriers** et 15 jetons **Ordres**.
2. Placez 4 **Guerriers** dans un bois non occupé.
3. **Retournez votre plateau** et remplissez votre piste de camps avec les 4 jetons **Camps**, en laissant vide la case la plus à gauche.

## Jouer le Bataillon des Ours

Avant même que le grand conflit ne se produise dans les bois, les ours méprisaient déjà la destruction des arbres pour construire des villages. À présent que l'industrialisation et la guerre menacent des forêts déjà délicates, ils émergent pour reprendre ce qui a été perdu.

Les ours sont lents et doivent planifier leurs actions à l'avance, laissant des jetons d'ordre dans chaque clairière, signalant leurs plans imminents. Cependant, avec l'aide des habitants, les ours peuvent modifier leurs plans à la dernière seconde, surprenant ainsi leurs ennemis. La construction de camps permet aux ours de planifier davantage d'actions et de maintenir une armée plus nombreuse, mais ils doivent cependant défendre ces camps sous peine de perdre gros.

Les ours veulent reprendre la forêt et leur principal moyen de marquer des PV consiste à contrôler les clairières après que leurs ennemis aient eu la chance de se défendre. Pour cela, les guerriers ours sont énormes, et ils auront un avantage de contrôle sur toute clairière où ils se trouvent. Se déplaçant dans les bois, ils peuvent également attaquer leurs ennemis en s'affranchissant des règles de contrôle.



# Bataillon des Ours

Jetons Camps x 4



Guerriers x20



Jetons Ordres x 15

