

Les Augures Clairvoyants

La forêt recèle de nombreux secrets. Les clairvoyants sauront les révéler.



Incorporel

Les Brumes comptent pour le contrôle et ne sont pas considérées sans défense. Elles peuvent être déplacées avec les guerriers.



Obscurité

Si les Augures doivent placer une Brume mais ne le peuvent pas, ils deviennent **Obscurcis**. Retirez 6 Brumes, en commençant par les clairières en ayant le moins.

Objets Fabriqués

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


Aurore

1. **Fabrication** avec les Brumes.
2. **Recrutement** Placez un guerrier dans chaque clairière où se trouvent au moins 2 Brumes.

Jour

1. **Retirez** 1 Brume et placez-la sur la case vide la plus basse de votre **Piste de Lucidité**. Marquez les **PV** indiqués.
2. **Résolvez** chaque carte de votre **Pile de Prophétie**, en choisissant l'action égale ou inférieure à votre position sur la **Piste de Lucidité**.
Puis mélangez les cartes dans votre **Pioche de Prophétie**.
Pour chaque carte que vous dépensez, vous pouvez effectuer une action **Déplacement**, **Combat** ou **Expansion** supplémentaire dans une clairière de la même couleur.

Crépuscule

1. **Prédictions**
Piochez dans la **Pioche de Prophétie** un nombre de cartes égal au nombre de Brumes placées, +1. Sélectionnez-en un nombre correspondant à votre position sur la **Piste de Lucidité** et placez-les face cachée dans la **Pile de Prophétie**.
2. **Expansion**
Placez une Brume dans une clairière avec une Brume ou dans une clairière adjacente.
3. **Piochez** 1 carte, +1 par  révélé.
Défaussez si plus de 5 cartes.

Lucidité

2 Obscurci



3 Lucide



4 Clairvoyant



Pioche de Prophétie



Pile de Prophétie

Prophéties pour le tour suivant.

Liste des pièces de la Faction

Guerriers



x15

Bâtiments

(Aucun)

Jetons



x8 Brumes

Autres Pièces



x9 Cartes Prophétie

Difficulté

ÉLEVÉE

Main de cartes

MODÉRÉE

Agressivité

MODÉRÉE

Fabrication

BASSE

Mise en place

- 1 Placez 5 **Guerriers** et 1 **Brume** dans une clairière en coin, si possible non occupée.
- 2 Placez 2 **Brumes** en les répartissant sur votre clairière de départ et toute clairière adjacente, sans dépasser un maximum de 2 **Brumes** par clairière.
- 3 **Retournez votre plateau** et remplissez votre **Piste de Lucidité** avec vos jetons **Brume** restant, en commençant par le bas. Mélangez vos **Cartes Prophétie**, piochez 4 cartes, sélectionnez-en 3 et placez les face cachée sur la **Pile de Prophétie**. Placez les cartes restantes dans votre **Pioche de Prophétie**.

Jouer les Augures

En revêtant le manteau des Augures, vous avez entr'aperçu une vision d'un possible futur. Vous utiliserez vos **Prophéties** pour prévoir vos actions un tour en avance, dans l'optique de prendre le dessus dans cette bataille pour le contrôle de la forêt.

Vos intentions ainsi que vos guerriers seront dissimulés sous un voile de **Brumes**. Alors que le brouillard s'étend, vous gagnerez en **Lucidité**, jusqu'à devenir **Clairvoyant**. Mais prenez gare, les **Brumes** sont changeantes et votre jugement peut facilement devenir **Obscurci**.

Vos forces donneront souvent une impression de faiblesse, mais leur nature **incorporelle** masque votre vrai pouvoir. L'imprévisibilité est votre partenaire dans cette danse du destin. Montrez à la forêt pourquoi votre conseil devrait être révéral. Il n'y a de place que pour les fidèles dans les rangs des Augures.



Carte Prophétie



Obscurci 2

Déplacement
Effectuez un déplacement.

Lucide 3

Déplacement
Effectuez un déplacement.

Clairvoyant 4

Déplacement
Effectuez un déplacement.

Carte Prophétie



Obscurci 2

Combat
Initiez un combat.

Lucide 3

Combat
Initiez un combat.

Clairvoyant 4

Combat
Initiez un combat.

Carte Prophétie



Obscurci 2

Expansion
Placez une Brume dans une clairière avec une Brume ou dans une clairière adjacente.

Lucide 3

Expansion
Placez une Brume dans une clairière avec une Brume ou dans une clairière adjacente.

Clairvoyant 4

Expansion
Placez une Brume dans une clairière avec une Brume ou dans une clairière adjacente.

Carte Prophétie



Obscurci 2

Déplacement
Effectuez un déplacement.

Lucide 3

Envelopper
Retirez un guerrier d'une clairière et placez-y 2 Brumes.

Clairvoyant 4

Invocation
Piochez une carte Prophétie.
Vous pouvez l'utiliser ce tour-ci.

Carte Prophétie



Obscurci 2

Combat
Initiez un combat.

Lucide 3

Envelopper
Retirez un guerrier d'une clairière et placez-y 2 Brumes.

Clairvoyant 4

Reproduire
Effectuez de nouveau une action que vous avez déjà effectuée ce tour-ci.

Carte Prophétie



Obscurci 2

Expansion
Placez une Brume dans une clairière avec une Brume ou dans une clairière adjacente.

Lucide 3

Absorber
Retirez un guerrier adverse d'une clairière avec une Brume et placez-y un guerrier.

Clairvoyant 4

Illusion
Placez 3 guerriers dans une clairière avec une Brume et initiez-y un combat. Puis retirez ces guerriers (*s'il en reste*).

Carte Prophétie



Obscurci 2

Déplacement
Effectuez un déplacement.

Lucide 3

Absorber
Retirez un guerrier adverse d'une clairière avec une Brume et placez-y un guerrier.

Clairvoyant 4

Invocation
Piochez une carte Prophétie.
Vous pouvez l'utiliser ce tour-ci.

Carte Prophétie



Obscurci 2

Combat
Initiez un combat.

Lucide 3

Transformer
Retirez une Brume d'une clairière et placez-y 2 guerriers.

Clairvoyant 4

Reproduire
Effectuez de nouveau une action que vous avez déjà effectuée ce tour-ci.

Carte Prophétie



Obscurci 2

Expansion
Placez une Brume dans une clairière avec une Brume ou dans une clairière adjacente.

Lucide 3

Transformer
Retirez une Brume d'une clairière et placez-y 2 guerriers.

Clairvoyant 4

Illusion
Placez 3 guerriers dans une clairière avec une Brume et initiez-y un combat. Puis retirez ces guerriers (*s'il en reste*).



Les Augures Clairvoyants

