

Conspiration des Corvidés

Divulgation

À tout moment avant de piocher des cartes au Crépuscule, un adversaire se trouvant sur une clairière avec un Complot face cachée peut vous montrer une carte de la couleur de la clairière pour deviner le type de jeton. S'il a juste, il retire le jeton et ignore ses effets. Sinon, dites qu'il a tort et récupérez la carte.

Agents Infiltrés

Lors d'un combat, si vous défendez avec un jeton complot face cachée, infligez une perte supplémentaire.

Agile

Ignorez les règles de contrôle lors de vos déplacements.

Objets Fabriqués

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

Aurore

- Fabrication** en utilisant les complots, visibles ou cachés.
- Retournez** des jetons complot de votre choix face visible dans des clairières avec au moins un guerrier Corvidé. Pour chaque jeton retourné, marquez **+1** par jeton complot face visible sur le plateau de jeu.
- Recrutement** Une fois par tour, dépensez une carte pour placer un guerrier dans chaque clairière de la même couleur.

Jour

Effectuez jusqu'à **3 actions**.

Complot

Retirez un guerrier Corvidé, plus un autre par jeton complot placé ce tour-ci, d'une clairière n'ayant pas de jeton complot pour y placer un jeton complot face cachée.

Subterfuge

Échangez sur le plateau 2 jetons complots, tous deux face visible ou tous deux face cachée.

Déplacement

Combat

Crépuscule

- Se démener** Vous pouvez effectuer une action de Jour supplémentaire. Dans ce cas, ne piochez pas de carte à l'étape suivante.
- Piochez** 1 carte, +1 par **+** visible sur la carte. Défaussez si plus de 5 cartes.

Jetons Complot

Bombe



Lorsque ce jeton est rendu visible, retirez toutes les pièces adverses de cette clairière, puis retirez ce jeton.

Piège



Tant que ce jeton est visible, aucune pièce adverse ne peut être placée dans cette clairière ou déplacée hors de celle-ci.

Extorsion



Lorsque ce jeton est rendu visible, prenez une carte au hasard à chaque joueur ayant une pièce dans cette clairière. Tant que ce jeton est visible, piochez une carte supplémentaire au Crépuscule.

Rafle



Lorsque ce jeton est retiré, placez un guerrier dans chaque clairière adjacente. (La Divulgation ne déclenche pas cet effet)



Liste des pièces de la Faction

Guerriers	Bâtiments	Jetons	Autres Pièces
 x15	(Aucun)	 x8 Complots x2 Bombe x2 Piège x2 Rafle x2 Extorsion	(Aucun)

Difficulté

FAIBLE

Agressivité

MODÉRÉE

Main de cartes

MODÉRÉE

Fabrication

ELEVÉE

Mise en place (I)

- Placez 1 guerrier dans une des clairières de chacune des couleurs.
(Placez 3 guerriers au total.)

Jouer la Conspiration

En tant que Conspiration des Corvidés, vous voulez montrer que vous êtes le véritable pouvoir en coulisses, contrôlant le cours de la guerre de la forêt. Chaque fois que vous retournez un jeton complot que vous avez placé sur le plateau de jeu, vous marquez des points. Plus il y a de complots face visible sur le plateau de jeu lorsque vous le faites, plus vous marquez de points.

Pour placer et retourner les complots, vous devez recruter et positionner vos guerriers de façon judicieuse. Votre faction est l'une des meilleures pour recruter des guerriers à votre cause, mais ils seront dispersés et vous aurez du mal à vous déplacer trop souvent. De plus, vous ne pouvez pas vous permettre de trop combattre, car le placement d'un complot vous oblige à retirer un ou plusieurs guerriers Corvidés, et vous ne pouvez pas retourner un complot à moins que sa clairière ne compte un guerrier Corvidé.

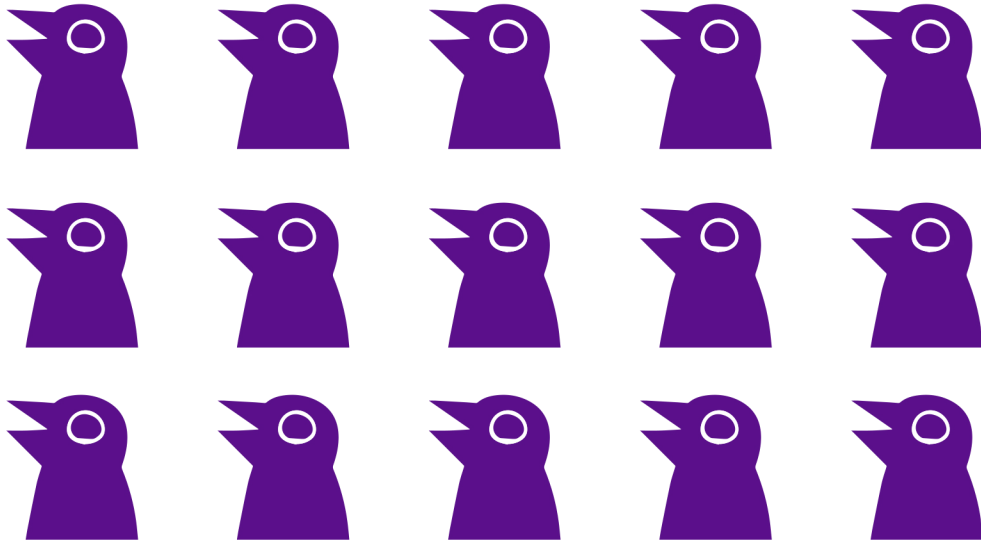
Heureusement, vos guerriers sont extrêmement agiles, ce qui leur permet de se déplacer sans tenir compte des règles de contrôle. De plus, vos agents infiltrés rendent vos complots dangereux et peuvent être écrasés par la force brute. Lorsque vous vous défendez au combat avec un jeton complot face cachée, vous infligez une perte supplémentaire.

Cependant, faites attention en laissant vos complots vulnérables à la divulgation. Toute faction adverse présent dans une clairière avec un complot face cachée peut vous montrer une carte de la même couleur pour deviner de quel complot il s'agit. S'ils ont raison, ils vous ont infiltré et ont déjoué votre complot ! Ils retirent le complot et ignorent son effet. S'ils ont tort, vous prenez leur espion en flagrant délit. Votre complot reste, et ils vous donnent la carte qu'ils vous ont montrée. Bluffez bien.





Guerrillers x15





Conspiration des Corvidés

13.1. APERÇU

La Conspiration des Corvidés cherche à soumettre la Forêt à sa volonté en effectuant des complots criminels, marquant des points de victoire à chaque fois qu'ils en révèlent. Plus le nombre de complots révélés sur le plateau est élevé, plus elle marque de points. Le détournement d'attention est primordial : si leurs plans sont trop évidents, les Corvidés risquent la divulgation de leurs complots. Pour éviter cela, ils doivent recruter avec soin et rechercher toutes les opportunités de subterfuge et d'extorsion.

13.2. RÈGLES ET CAPACITÉS

13.2.1. **Fabrication.** Les Corvidés fabriquent pendant la phase d'Aurore en activant les jetons Complot (*face visible ou cachée*).

13.2.2. **Jetons Complot.** Les Corvidés ont 8 jetons Complot, deux de chaque type.

I. **Orientation du jeton.** Les jetons restent face cachée (*plume*) tant qu'ils sont dans la réserve des Corvidés. Sur le plateau, un jeton Complot peut être face visible ou face cachée. Les Corvidés peuvent vérifier le type d'un jeton face cachée à tout moment.

II. **Limite de placement.** Chaque clairière ne peut contenir qu'un jeton Complot à la fois.

13.2.3. **Agile.** Les Corvidés peuvent se déplacer en ignorant la règle de contrôle des clairières de départ ou d'arrivée.

13.2.4. **Divulgation.** À n'importe quel moment de son tour, mais avant de piocher de carte durant son Crépuscule, un adversaire possédant au moins une pièce dans une clairière contenant un jeton Complot face cachée peut montrer aux Corvidés une carte de la couleur de cette clairière pour deviner le type de jeton qui s'y trouve. S'il a juste, cet adversaire retire le jeton (*et marque 1 point de victoire*) et ignore ses effets. Sinon, les Corvidés affirment qu'il a tort et récupèrent la carte montrée.

13.2.5. **Agents Infiltrés.** En combat, si vous défendez dans une clairière avec un jeton Complot face cachée (*même sans défense*), infligez une perte additionnelle.

13.3. MISE EN PLACE

13.3.1. **Étape 1 : Rassembler les guerriers et les jetons Complot.** Formez une réserve de 15 guerriers et 8 jetons Complot face cachée.

13.3.2. **Étape 2 : Dispersion.** Placez 1 guerrier dans une des clairières de chacune des couleurs (*3 guerriers au total*).

13.4. AURORE

Votre Aurore se compose de 3 étapes dans l'ordre :

13.4.1. **Fabrication.** Vous pouvez activer vos jetons Complot (*face cachée ou visible*) pour fabriquer des cartes de votre main.

13.4.2. **Surprendre.** Autant de fois que vous le souhaitez, dans une clairière avec au moins un guerrier Corvidé, retournez un jeton Complot de votre choix face visible. À chaque jeton retourné, marquez 1 point de victoire par jeton Complot face visible sur le plateau de jeu (*en incluant le jeton qui vient d'être retourné*). Puis résolvez l'effet du jeton s'il s'agit d'une bombe ou d'une extorsion.

13.4.3. **Recrutement.** Une fois par tour, vous pouvez dépenser une carte pour placer un guerrier dans chaque clairière de la même couleur. (*Si vous dépensez une carte Oiseau, choisissez une couleur.*)

13.5. JOUR

Vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions dans n'importe quel ordre. Une même action peut être effectuée plusieurs fois.

13.5.1. **Déplacement.** Effectuez un déplacement.

13.5.2. **Complot.** Retirez un guerrier Corvidé, plus un autre par jeton Complot que vous avez placé ce tour-ci, d'une clairière n'ayant pas de jeton Complot pour y placer un jeton Complot face cachée.

13.5.3. **Combat.** Initiez un combat.

13.5.4. **Subterfuge.** Échangez sur le plateau les positions de 2 jetons Complot. Ils doivent être tous deux face visible ou tous deux face cachée.

13.6. CRÉPUSCULE

Votre Aurore se compose de 2 étapes dans l'ordre :

13.6.1. **Se démener.** Vous pouvez effectuer une action de Jour supplémentaire. Dans ce cas, ne piochez pas de carte à l'étape suivante.

13.6.2. **Piocher et défausser.** Piochez une carte, plus une par jeton extorsion face visible présent sur le plateau. Puis, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-en jusqu'à en avoir 5.

13.7. JETONS COMPLOT

13.7.1. **Bombe.** Lorsque ce jeton est retourné face visible, retirez toutes les pièces adverses de cette clairière, puis retirez ce jeton.

13.7.2. **Piège.** Tant que ce jeton est face visible, aucune pièce adverse ne peut être placée dans cette clairière ou déplacée hors de celle-ci.

13.7.3. **Extorsion.** Lorsque ce jeton est retourné face visible, prenez une carte au hasard de chaque joueur ayant une pièce dans cette clairière. Tant que ce jeton est face visible, piochez une carte supplémentaire au Crépuscule.

13.7.4. **Rafle.** Lorsque ce jeton est retiré (*face visible ou cachée*), placez un guerrier dans chaque clairière adjacente. (*Ignorez cet effet si la Rafle est déclenchée par une Divulgation.*)