

Mice *and* Mystics

Version française



Tome 3

Chroniques des Sous-Bois

Introduction

Voici un livre de conte pour *Mice & Mystics*. Dans ces pages, vous apprendrez comment mettre en place chaque chapitre ainsi que les règles particulières à observer pour chacun de ces chapitres, incluant les conditions de victoire et de défaite.

Chaque chapitre d'un livre de conte a été conçu pour être joué en une seule session de jeu de *Mice & Mystics*. Les joueurs peuvent ainsi jouer tous les chapitres d'un livre, un après l'autre, sur une succession de sessions de jeu. C'est ce que l'on appelle jouer en mode campagne.

Chroniques des Sous-Bois débute avec un prologue. Si vous jouez à *t* en mode campagne, nous vous conseillons fortement qu'un des joueurs lise à voix haute ce prologue aux autres joueurs avant de commencer le premier chapitre.

Les joueurs qui s'aventurent dans *Chroniques des Sous-Bois* en mode campagne peuvent continuer avec d'autres livres de conte de *Mice & Mystics* afin de faire une campagne prolongée. Les souris dans une campagne prolongée conservent tous leurs exploits narratifs et toutes leurs compétences. Chaque souris ne conserve qu'un objet trouvé, à l'exception des objets légendaires qui doivent être remis. Autrement, les joueurs peuvent réattribuer les compétences de toutes les souris. Reprenez toutes les cartes *Compétence* des souris puis choisissez-en deux pour chaque souris ayant participé dans un livre de conte précédent.

Règles concernant les tuiles Salle

Chaque chapitre développe ses particularités. Ceci permet à chacun d'eux d'offrir un thème fort et présent. Ce livre de conte présente divers types de particularités qui seront rencontrées de temps à autre. Ces différentes modifications aux règles sont :

 **Fouille spéciale** : Certaines tuiles ou cases permettent aux joueurs d'obtenir un objet précis du paquet *Fouille*. Après avoir fait une fouille spéciale, mélangez le paquet *Fouille*. Dès qu'une fouille spéciale a été accomplie avec succès, cette fouille spéciale ne peut être effectuée à nouveau pour cette session de jeu.

 **Attaque-surprise spéciale** : Une attaque-surprise spéciale remplace toujours celle indiquée sur la carte *Rencontre* actuelle.

 **Mise en place particulière** : Lorsque vous explorez (et entrez dans) une tuile *Salle* ayant une mise en place particulière, suivez les instructions au lieu de piocher une carte *Rencontre*.

 **Règle particulière** : Certaines tuiles ont des règles particulières à suivre lorsque les souris atteignent ces endroits.

 **Moment narratif** : Les moments narratifs ont lieu lorsque différents événements se produisent, en explorant une tuile particulière par exemple. Chaque moment narratif comprend une section de texte à lire aux autres joueurs. Certains moments narratifs octroient même des récompenses aux joueurs lorsqu'ils sont activés.

 **Quête facultative** : Les joueurs auront parfois l'opportunité de compléter une quête qui n'est pas essentielle à la réussite du chapitre. Ces quêtes facultatives offrent habituellement des récompenses après avoir été complétées.

 **Crépuscule** : Certaines cartes *Rencontre* indiquent que la nuit est tombée. Si une tuile a des règles spéciales concernant le crépuscule, elles seront décrites ci-après.



Règles spéciales de la campagne

Nouveaux effets négatifs

Brulure



Chroniques des Sous-Bois ajoute un nouvel effet négatif appelé *Brulure*. Lorsqu'une souris souffre d'une brulure, on place un marqueur *Brulure* sur la carte de la souris concernée. Une souris exposée à une brulure risque d'être blessée, à moins qu'elle ne parvienne à étouffer les flammes en finissant son tour de jeu dans l'eau, ou en réussissant une action *Récupérer*. Lancez un dé ainsi qu'un dé supplémentaire pour chaque souris amie sur la même case. Si vous obtenez au moins 1 ✨, la souris parvient à étouffer les flammes et retire le marqueur *Brulure*.

S'il y a un marqueur *Brulure* sur la carte d'une souris à la fin de son tour, placez 1 marqueur *Blessure* sur sa carte. Lorsqu'il pleut, une souris avec un marqueur *Brulure* le retire automatiquement en faisant l'action *Récupérer*, et ce, sans avoir à lancer le dé.

Rappel : *L'empathie de Tilda s'applique aussi lorsqu'une souris reçoit une brulure.*

Maudite



Chroniques des Sous-Bois introduit également un autre effet négatif : les souris peuvent être maudites. Lorsqu'une souris est maudite, placez le marqueur *Maudite* sur sa carte *Initiative*. Quand une souris maudite lance les dés pour attaquer ou défendre, tous les fromages obtenus par cette souris sont placés sur la meule de fromage et non gagnés par la souris ! Si une souris maudite fait l'action *Récupérer* sur une case où se trouve un trèfle à quatre feuilles ou un champignon, retirez le marqueur *Maudite* de sa carte *Initiative*.

Rappel : *L'empathie de Tilda s'applique aussi lorsqu'une souris reçoit un marqueur Maudite.*

Nouvelles cartes Héros-souris

Chroniques des Sous-Bois ajoute de nouveaux personnages. Les joueurs peuvent désormais choisir ces nouveaux héros même lorsqu'ils jouent à des chapitres d'un autre livre de conte de *Mice & Mystics*. Deux de ces nouveaux personnages ne sont pas des souris. Lorsque ces derniers font partie de votre groupe, ils sont considérés comme des souris et sont soumis à toutes les règles qui s'appliquent aux souris de votre groupe.



La cinquième roue

Dans certains chapitres, votre groupe comptera plus de quatre souris. Lorsqu'une souris effectue une action *Explorer* avec succès, placez toutes figurines supplémentaires sur n'importe quelle case adjacente au groupe. Un groupe de plus de quatre souris peut uniquement quitter un arbre en utilisant une feuille lorsque toutes les figurines sont adjacentes à la feuille.

Créature, figurine et jeton

Certains effets et règles utilisent les termes *figurine*, *jeton* et *créature*. Une figurine est un personnage accompagné d'une miniature en plastique. Un jeton peut désigner plusieurs choses, dont des créatures représentées sur le plateau de jeu par des marqueurs en carton. Créature est un terme générique désignant à la fois les personnages représentés par une figurine et les créatures représentées par des jetons. Ces dernières (les « créatures jetons ») ne comptent pas dans le nombre de figurines par case.

Familiers

Les familiers se déplacent et attaquent selon les mêmes règles que les ennemis, excepté que le joueur qui invoque un familier contrôle ses déplacements et ses attaques. Les ennemis n'ont pas à s'arrêter lorsqu'ils entrent sur une case avec un familier. Les familiers peuvent être attaqués si un ennemi n'a pas de cible souris à portée. Tout fromage obtenu par un familier est ignoré. Retirez tout familier invoqué sur le plateau lorsque les souris explorent une nouvelle tuile. Lorsqu'une souris fait l'action *Fouiller* alors qu'elle partage la case d'au moins un familier, lancez un dé d'action supplémentaire.



Alliés

Les alliés se déplacent et attaquent selon les mêmes règles que les ennemis, excepté qu'un joueur, comme décrit dans les règles particulières du chapitre, contrôle leurs déplacements et attaques. Les alliés sont représentés par des figurines et utilisent les valeurs de combat, de défense et les points de vie indiqués par leur carte *Initiative*. Lorsqu'ils se déplacent ou attaquent, les ennemis considèrent les alliés comme des souris. Les fromages obtenus par les alliés sont ignorés. Les alliés ne sont pas concernés par les effets qui s'appliquent aux souris. Cependant, les alliés comptent comme des souris pour déterminer le nombre de dés à lancer pour sortir de l'eau ou étouffer les flammes. Retirez tous les alliés du plateau lorsque les souris explorent une nouvelle tuile. Si un allié est vaincu, le *Sablrier* ne bouge pas.

Citoyens

Chroniques des Sous-Bois contient des chapitres qui font apparaître des personnages amicaux qui n'appartiennent pas au groupe. Ces paisibles créatures forestières sont représentées par les jetons *Citoyen*. Utilisez ces jetons comme décrit la règle particulière du chapitre concerné.

Nouvelles règles - tuiles

Tuiles Extérieur

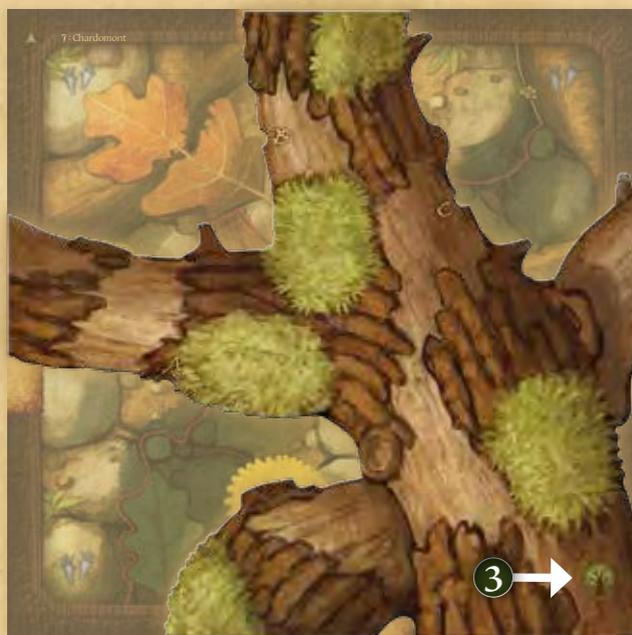
Dans *Chroniques des Sous-Bois*, les tuiles représentent des zones extérieures appelées *Sous-Bois* (qui comportent une flèche d'orientation verte), des environnements souterrains appelés *Profondeurs* (flèche d'orientation bleue) et des environnements en hauteur appelés *Canopée* (composés de branchages). Ces nouvelles tuiles amènent le concept de « grille de déplacement souple ». Sur les tuiles, les cases sont matérialisées par des différences notables de couleur et de texture.



1. Voici quelques exemples de cases sur des tuiles Extérieur.
2. Sur cette tuile (Cimechute), la tête entière est considérée comme une seule case spéciale.

Arbres et branchages

1. Si, à la mise en place, une tuile comporte un symbole arbre, placez le jeton *Arbre* sur l'emplacement correspondant.
2. Lorsqu'une souris effectue l'action *Explorer* sur le jeton *Arbre*, retirez toutes les figurines et jetons du plateau et placez les branchages sur le plateau, en les positionnant de sorte à ce que le symbole *Arbre* imprimé dessus se superpose à l'endroit où était placé le jeton. Les branchages sont constitués d'une tuile *Arbre* et d'une tuile *Branche*.
3. Placez ensuite les souris sur la case des branchages avec le symbole *Arbre* et dévoilez une carte *Rencontre*, ou procédez à la mise en place particulière du chapitre en cours. Les souris peuvent effectuer une action *Explorer* sur ce symbole *Arbre* pour retourner sur la tuile en dessous.



L'ensemble de branchages est considéré comme une seule et même tuile et suit les règles qui s'appliquent aux tuiles normales. Tant que les souris sont sur les branchages, les créatures non volantes ne peuvent pas entrer volontairement sur des cases qui ne font pas partie des branchages (zones de vide). Les créatures volantes, elles, peuvent traverser les zones de vide entre les branches, considérant chaque zone comme une seule case pour les questions de déplacement, mais elles ne peuvent en aucun cas terminer leur déplacement sur une zone de vide. Si une créature non volante tombe de quelque manière des branchages, elle est immédiatement vaincue ou capturée. Une créature volante est en revanche placée sur la case la plus proche du vide sur laquelle elle peut terminer son déplacement.

Jetons Feuille

Jetons Feuille sur les branchages

Les jetons *Feuille* sont accrochés aux branchages comme indiqué dans les règles particulières du chapitre, et tant qu'ils y sont reliés, ils sont considérés comme partie intégrante des branchages. Une feuille est considérée comme adjacente à la case des branchages la plus proche de sa tige. Une feuille ne peut accueillir que quatre figurines. Les souris ne peuvent pas effectuer l'action *Fouiller* lorsqu'elles se trouvent sur une feuille.



Utiliser un jeton Feuille pour quitter un arbre ou une branche

Lorsque toutes les souris sont sur une même feuille, une souris peut utiliser son action pour couper la tige de la feuille. Si au moins un ennemi est présent sur les branchages, vous devez d'abord lancer un dé d'action. Si vous n'obtenez aucune ✨, la feuille reste attachée. Si vous obtenez une ✨, retirez les branchages, ainsi que toutes les figurines ou jetons qu'ils contiendraient, mais laissez la feuille et les souris en place. Assurez-vous que la feuille soit centrée sur sa case. Choisissez une case d'entrée d'ennemis et orientez la feuille de manière à ce qu'elle pointe dans cette direction. Lancez un dé d'action et déplacez la feuille (et les souris) de ce nombre de cases vers la case d'entrée d'ennemis choisie. Prenez le chemin le plus court possible, en ignorant les lignes jaunes et rouges, et les effets de terrain. La feuille s'arrête sur la case où elle se pose.

Si la feuille devait s'arrêter sur un gouffre, choisissez un des côtés du gouffre pour poser la feuille. Si la feuille se pose sur une case d'eau soumise à un courant, déplacez-la immédiatement d'une case dans le sens du courant (*deux cases s'il pleut*). Considérez la tuile sur laquelle les souris atterrissent comme n'importe quelle autre tuile explorée avec succès.

Jetons Feuille sur le sol ou sur l'eau

Lorsqu'une feuille est sur le sol et non accrochée à un arbre, les figurines la considèrent comme une case normale où ils peuvent entrer et sortir librement. Si les souris se déplacent sur une feuille depuis une case d'eau, les règles pour sortir de l'eau s'appliquent normalement.

Lorsqu'une feuille est sur une case d'eau, les souris peuvent l'utiliser comme une embarcation. Avec ou sans souris dessus, une feuille sur une case d'eau se déplace d'une case dans le sens du courant à la fin de chaque manche (*deux cases s'il pleut*).

Stalagmites, murs et gouffres

Les stalagmites suivent les règles des roches et des murs (voir la règle de *Mice & Mystics*). Dans *Chroniques des Sous-Bois*, certaines tuiles représentent des constructions. Les murs des constructions ont des lignes noires et rouges, indiquant qu'ils bloquent les déplacements et la ligne de vue. Certaines tuiles montrent également de sombres gouffres. Les gouffres ne bloquent pas la ligne de vue et ne peuvent être traversés que par des figurines volantes ou en utilisant les compétences ou objets adaptés.



Stalagmite

Mur

Gouffre

Illustrations des tuiles

Certaines illustrations, comme des fleurs, des touffes d'herbes et des entrelacs de racines, sont considérées comme des cases individuelles si elles sont plus grandes ou de même taille qu'une case normale. Les illustrations plus petites font partie de la case dans laquelle elles se trouvent, ou bien elles représentent des zones entre deux cases. Les éléments graphiques entre deux cases ne peuvent être enjambés que si le socle de la figurine couvre l'espace entre les deux cases.



1. Cette fleur fait partie de la case où elle se trouve.
2. Les illustrations entre les cases, comme cette plante, ne sont pas assez larges pour bloquer le déplacement.

Nouveau type de case : Lave

Les créatures non volantes ne peuvent pas se déplacer sur ou à travers les cases de lave. Toute créature arrivant sur une case de lave, par quelque effet, est immédiatement vaincue ou capturée. Les créatures volantes ne sont pas affectées par la lave, mais ne peuvent jamais finir leur déplacement sur une case de lave.



Nouveau type de case : cases Traverse et chemins secrets

Certaines tuiles possèdent des lignes jaunes ou des cases *Traverse* avec une empreinte de gecko sur fond jaune. Cela symbolise des chemins secrets, connus uniquement des créatures sauvages. Si aucune créature sauvage ne fait partie du groupe, les lignes jaunes avec l'empreinte de gecko sont considérées comme des lignes rouges, et les cases *Traverse* secrètes ne peuvent pas être explorées.



Nouveau type de case : Eau peu profonde

Deux tuiles (*La caverne aux échos* et *Sous-Ruisseau*) comportent de l'eau peu profonde. Ces cases ignorent les règles spéciales de déplacement dans l'eau, mais sont considérées comme de l'eau pour retirer les marqueurs *Brulure*.



Tuiles avec 2 cases Traverse

Une tuile (*Craquebois*) comporte 2 cases *Traverse*. Si le groupe possède les prérequis, les joueurs peuvent utiliser la case *Traverse* de leur choix lors d'une action *Explorer* vers *Profombre*. Lors d'une action *Explorer* sur la case *Traverse* de *Profombre*, les joueurs peuvent choisir sur quelle case *Traverse* de *Craquebois* ils apparaissent, tant que le groupe apparaît sur la même case.

Nouvelles cartes

Nouvelles cartes Fouille et Compétence

Chroniques des Sous-Bois ajoute 59 nouvelles cartes *Fouille*. Mélangez-les dans le paquet *Fouille* avant de jouer un chapitre ou une campagne. Cette extension ajoute aussi de nouvelles compétences pour vos souris. Ajoutez ces cartes à l'ensemble des compétences disponibles.

Note : Nous avons ajouté de nouveaux exemplaires des cartes Compétence, permettant à plusieurs souris de les choisir.

Nouveaux ennemis et cartes Rencontre

Chroniques des Sous-Bois ajoute de nouveaux ennemis et de nouvelles cartes *Rencontre*. Mélangez toujours les cartes *Rencontre* de sorte que la moitié d'entre elles proviennent des *Chroniques des Sous-Bois*. Ainsi, lors de vos aventures, vous rencontrerez une plus grande variété d'ennemis.

Pluie

Certaines cartes *Rencontre* portent la mention « Pluie » en haut de la carte. Tant que cette carte est en jeu, s'il y a un courant d'eau, celui-ci devient un fort courant. Si, à la fin de son tour, une souris se trouve sur une case d'eau soumise à un fort courant, déplacez la souris de 2 cases dans la direction indiquée par le courant. Lorsqu'une souris avec un marqueur *Brulure* est sur une tuile *Extérieur* sous la pluie, cette dernière n'a pas besoin de lancer le dé lorsqu'elle fait l'action *Récupérer* pour retirer le marqueur *Brulure*.
Rappel : Les cartes *Rencontre* peuvent parfois rester en jeu après une exploration vers une nouvelle tuile.

Abeilles agaçantes

Certaines cartes *Rencontre* portent la mention « Abeilles agaçantes » en haut de la carte. Lorsqu'une de ces cartes est révélée et que le groupe est sur une tuile avec une flèche d'orientation verte, placez un jeton *Abeille* sur chaque fleur et trèfle de la tuile. Lorsqu'une figurine de souris ou d'ennemi termine son tour à 2 cases ou moins d'un jeton *Abeille* qui n'est pas déjà sous une figurine, mettez ce jeton sous cette figurine. Cette abeille suit maintenant cette figurine. Chaque abeille réduit de 1 les valeurs de combat et de défense de la figurine qu'elle suit. Les abeilles suivent les déplacements de la figurine sous laquelle elles se trouvent. Après avoir résolu une attaque en mêlée ciblant une figurine suivie par au moins une abeille, déplacez tous les jetons *Abeille* de la cible vers la figurine attaquant. Les abeilles ne peuvent pas être placées sous un boss. Retirez tous les jetons *Abeille* quand le groupe quitte cette tuile.



Crépuscule

Certaines cartes *Rencontre* portent la mention « Crépuscule » en haut de la carte. Lorsqu'une de ces cartes est révélée, placez le jeton *Lune* sur la meule de fromage sous tout fromage déjà placé, s'il y en a. Tout fromage ajouté à la meule tant que la *Lune* est en jeu est placé sur cette dernière. Tant que la *Lune* est en jeu, toutes les règles particulières faisant référence au crépuscule font effet. La *Lune* reste en jeu jusqu'à ce qu'une attaque-surprise soit déclenchée.

Cartes Initiative et Compétence de remplacement

La carte *Compétence - Meeps* arrive remplace la carte compétence *Meeps* du jeu de base. Il y a aussi de nouvelles cartes *Initiative* pour *Magins* et *Lily*. Le symbole distance remplace celui de mêlée pour permettre des attaques à distance si ces personnages sont utilisés comme alliés.

Note : Les cartes suivantes méritent une attention particulière :

Pousse du gnome : Si vous jouez aux *Chroniques des Sous-Bois* en mode campagne, retirez la carte *Compétence - Pousse du gnome* du paquet *Compétence*. Elle ne sera disponible que lorsque indiqué dans le chapitre 2-A ou 5.



Carotte magique : Si vous jouez aux *Chroniques des Sous-Bois* en mode campagne, retirez la carte *Carotte magique* du paquet *Fouille*. Elle ne sera disponible qu'à partir du chapitre 4.



Cuillère-pagaie : La cuillère-pagaie peut aider le groupe à naviguer sur les affluents des Sous-Bois. Une souris naviguant sur une feuille peut utiliser son action pour diriger la feuille (*et toute souris dessus*) sur une case d'eau adjacente inoccupée, même à contre-courant.



Sifflet tortue : Le sifflet tortue peut être utilisé pour faire venir les tortues des environs lorsque vous tentez de traverser le ruisseau à fort courant des Sous-Bois : le Ruisselet. Une souris adjacente à une case d'eau peut utiliser son action pour souffler dans le sifflet tortue. Mélangez les 6 jetons *Tortue* et posez-les sur la table face carapace visible. Prenez-en 3 au hasard et disposez-les en ligne droite, face carapace visible, sur des cases d'eau inoccupées.



Les tortues suivent les règles des cases terrestres. Mais si une souris est déplacée sur une tortue par le courant, déplacez la tortue de 1 case dans le même sens. Si la tortue ne peut être déplacée sur une case inoccupée, retirez-la de la table. De plus, à chaque fois qu'une souris se déplace sur une tortue, retournez celle-ci. Si la face révélée représente une carapace, la souris peut continuer son déplacement. Si la face révélée représente des bulles, la souris tombe à l'eau et son tour se termine immédiatement. Si une gueule de tortue est représentée, la souris tombe à l'eau, son tour se termine immédiatement et

elle reçoit 1 blessure. Si une gueule de tortue ou les bulles sont révélées, mélangez les jetons *Tortue*, face carapace visible, avec les jetons *Tortue* non utilisés et prenez-en un au hasard que vous placez sur la case dont vous venez de retirer un jeton.

Nouveaux ennemis et boss

Créatures volantes

Les créatures avec un symbole de papillon sur leur carte *Initiative* sont des créatures volantes. Ces dernières ne subissent pas les effets des cases d'eau ou de lave. Les créatures volantes peuvent se déplacer à travers



les zones vides entre les branches. Elles considèrent chaque zone vide comme une même case et peuvent se déplacer à travers les lignes jaunes et rouges, un gouffre ou les cases vides entre les branchages. Les créatures volantes ne peuvent terminer leur déplacement sur de la lave, dans un gouffre, une zone vide ou les cases entre les branchages.

Groglodytes

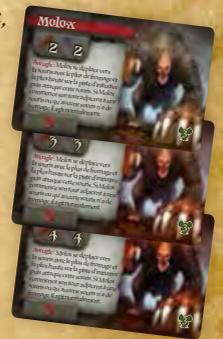
Les Craplodytes terrorisent les Sous-Bois et les Groglodytes sont les plus fortes de ces brutes des forêts. Deux figurines de Groglodytes sont incluses dans cette extension et il se peut que vous affrontiez les deux en même temps. Puisque les Groglodytes ont 2 points de vie, si les deux sont en jeu, comptabilisez leurs blessures en les plaçant près de la figurine blessée.

Belle Canaille, Phésia et Malodor

Belle Canaille, Phésia et Malodor n'ont qu'une carte *Initiative* chacun, mais sont considérés comme des boss.

Molox

Le Molox utilise trois cartes *Initiative*, mais n'est pas considéré comme un boss. Lorsque vous déterminez l'ordre d'initiative, n'utilisez que la carte *Molox enragé*. Après l'avoir placée sur la piste d'initiative, superposez les cartes *Initiative - Molox* restantes de sorte que la carte *Molox* soit sur le dessus. À chaque fois que le Molox reçoit au moins une blessure, retirez sa carte *Initiative* la plus haute au lieu de le blesser. Ainsi le Molox deviendra plus fort (*et de plus en plus agressif*) à chaque fois qu'il recevra des blessures.



Hesster

Un cruel serpent traqueur a élu domicile dans les Sous-Bois : Hesster. Celui-ci est représenté sur le plateau par une tête, 4 sections de corps et une queue.

Les créatures qui ne volent pas ne peuvent pas se déplacer sur une case normale contenant une partie de Hesster. Les figurines commençant leur tour sur une case avec Hesster doivent quitter cette case si possible. Lorsque vous attaquez Hesster ou que vous vous défendez contre lui, les fromages qu'il obtient lors de ses jets ne sont pas ajoutés à la meule de fromage.

Hesster ne se déplace pas, pas plus qu'il n'agit comme les autres ennemis. Il a pour lui deux cartes *Initiative* qui lui permettent d'effectuer 2 tours dans une manche et d'agir de manière différente à chaque fois. Lorsque vous déterminez l'ordre d'initiative, *Hesster frappe* est toujours placé avant *Hesster s'enroule* sur la piste d'initiative. Interchangez les cartes *Initiative* de Hesster si besoin est.

Quand Hesster est rencontré, il est enroulé. Pour enrouler Hesster, suivez ces 3 étapes dans l'ordre :



1. Placez la queue de Hesster sur une case d'entrée d'ennemis en suivant les règles pour le placement des grands ennemis.
2. Mélangez les sections de corps et placez-les aléatoirement en une pile sur la queue.
3. Placez la tête au-dessus de la pile.

Ne retirez les cartes *Initiative* de Hesster que lorsque chaque carte a reçu 2 blessures.

Les règles pour chacune des cartes *Initiative* de Hesster sont les suivantes :

Hesster frappe

Pour frapper avec Hesster, suivez ces étapes dans l'ordre (voir l'exemple à la page suivante) :



1. Retirez la tête et les sections de corps de Hesster enroulé, ne laissant sur place que la queue.
2. Tournez la queue de sorte que la flèche sur la partie la plus large pointe vers la souris la plus proche.
3. Placez une à une sur la tuile, une section aléatoire du corps, de sorte que le bout en creux s'emboîte dans la section placée précédemment. Faites en sorte que le motif en diamant crée une chaîne ininterrompue. Une section peut déborder un peu de la tuile, mais si elle devait être posée intégralement hors de la tuile ou recouvrir une autre section, retournez cette section pour que la courbe soit dans l'autre sens. Retournez également les sections précédentes si nécessaire. Les sections de Hesster peuvent être placées sur des lignes rouges, jaunes, aussi bien que sur des zones noire, d'eau, de lave ou autres illustrations de terrain.

Placez la tête du serpent pour qu'elle soit le plus au centre possible dans une case, en prenant soin de choisir la case avec le plus de figurines, si possible.

4. Lancez les dés une fois pour l'attaque. Chaque créature partageant une case avec n'importe quelle section de Hesster subit cette attaque et doit se défendre individuellement. Toute blessure infligée par la frappe de Hesster est considérée comme une blessure empoisonnée. (Note : Dans l'exemple, les 3 créatures subissent l'attaque.)

Hesster s'enroule

Quand Hesster s'enroule, ciblez la souris la plus haute sur la piste d'initiative parmi toutes les souris adjacentes ou sur une case contenant une section de Hesster. Placez Hesster enroulé adjacent à la souris ciblée. Puis lancez les dés une fois pour l'attaque. Chaque créature adjacente à Hesster enroulé subit cette attaque et doit se défendre individuellement. Toute blessure infligée par Hesster enroulé est



considérée comme une blessure normale. Si aucune souris ne peut être ciblée, placez Hesster enroulé sur la case occupée par sa tête.



Olga la chouette

Le plus rusé des prédateurs volants chassant les petites créatures de la forêt durant le crépuscule est Olga la chouette. Lorsqu'indiqué par le livre de conte, placez Olga la chouette, avant de placer les ennemis, sur n'importe quelle case d'entrée d'ennemis de la tuile actuelle du groupe.

Si un joueur obtient un 1 en déplaçant une souris, Olga se déplace de 3 cases vers cette figurine par le plus court chemin possible. Olga suit les règles des créatures volantes. Elle s'arrête si elle atteint la case de la figurine. Toute petite figurine sur une case traversée par Olga ou sur laquelle elle arrive reçoit 1 blessure imblocable.

Olga ne peut être ciblée par une attaque et ne compte pas dans la limitation des cases. Olga n'empêche pas les souris de faire une action *Explorer*.

Icône de tête de souris

Afin de vous permettre de séparer les différents éléments de jeu et de les remettre dans la boîte de leur tome d'origine, les éléments spécifiques à ce livre de conte sont identifiés d'une souris numérotée « 3 ».

