

# SKÖVENTYR

## LES ANGES DÉCHUS

*Au Danemark, l'on raconte que lorsque les anges rebelles furent chassés du Paradis, il n'y avait pas assez de place en Enfer. Certains furent donc exilés sur Terre.*

*Ceux qui churent dans les montagnes et collines devinrent des Trollds ; ceux qui atterrirent dans les forêts devinrent les Ellefolks et Huldres ; et ceux qui se retrouvèrent dans des habitations devinrent des Nisses. Certains ne trouvèrent jamais un foyer et parcoururent la Terre en Formskjifters, capables de prendre la forme de n'importe quelle créature.*

*Au fil des siècles, ils se prirent d'affection pour la Terre, et oublièrent tout de leurs ancêtres.*

## L'ÂME DE LA FORÊT

*Mais le Diable, communément appelé Gamle Erik (Vieil Eric) au Danemark, ne les avait pas oubliés...*

*Désireux d'étendre sa domination sur le nouveau foyer des héritiers des anges déchus, il décida de s'emparer de l'Âme de la Forêt.*

*Pour échapper à Gamle Erik, l'Âme de la Forêt décida de s'incarner dans l'un de ses animaux. Tous se rassemblèrent pour voir qui serait l'élu. Lours fut jugé trop grand, la souris trop petite, le renard trop malin. Finalement, l'Âme choisit le blaireau grognon. Depuis ce jour, il fut appelé Vogter (« Gardien » en danois).*

## LA CHASSE

*Se sachant incapable de capturer seul l'Âme de la Forêt, Gamle Erik réunit ses sbires les plus infâmes pour l'aider dans cette chasse infernale.*

*Pour vaincre ce troupeau démoniaque, Vogter doit rassembler des alliés : Trollds, Ellefolks, Huldres, Nisses et Formskjifters. Ainsi, il pourra vaincre les sbires de Gamle Erik et renvoyer ce dernier dans les Abîmes.*

*Mais gare ! Un sombre lien survit encore entre Gamle Erik et les alliés potentiels de Vogter. A chaque fois qu'un allié se joint à Vogter, Gamle Erik pourrait se rapprocher de son sombre dessein...*

## APERÇU DU JEU ET MATÉRIEL

Skoventyr est un jeu solo/coopératif pour un à quatre joueurs.

Gamle Erik poursuit Vogter à travers la Forêt, représentée par un cercle de cartes Arbre. S'il l'attrape, la partie est perdue !

Pour gagner, vous devez aider Vogter à vaincre tous les Sbires de Gamle Erik. Pour cela, il vous faudra rassembler des cartes Allié, et les placer sur les cartes Arbre ; une fois que suffisamment d'Alliés sont dans la Forêt, vous pouvez vaincre un Sbire et retirer sa carte du jeu.

Au lieu de jouer une carte Allié de votre main dans la Forêt, vous pouvez aussi la défausser pour bénéficier de son pouvoir spécial.

Vous recrutez les Alliés d'un étalage de trois cartes appelé le Futur. Ce Futur peut être corrompu par des cartes Adversaire, qui vous forceront à rapprocher Gamle Erik de Vogter.

La thématique du jeu est inspirée du folklore danois. Pour la prononciation et des détails sur les créatures, référez-vous aux pages 14 et 15.




### MATÉRIEL DU JEU DE BASE



#### 25 CARTES ALLIÉ

(5 de chacun des 5 types : Ellefolk, Formskifter, Huldre, Nisse, Trolld)

Ce sont les cartes que vous placerez dans la Forêt pour vaincre les Sbires de Gamle Erik, ou que vous défausserez de votre main pour activer des pouvoirs bénéfiques.

Chaque carte Allié présente dans la case à gauche  le coût à payer pour prendre cette carte en main depuis le Futur et dans la case à droite, soit le pouvoir déclenché lorsque vous défaussez cette carte de votre main  soit un pouvoir spécial de placement .



#### 13 CARTES ADVERSAIRE

(13 Gamle Erik)

Ces cartes sont mélangées avec les cartes Allié et apparaîtront donc dans le Futur. Vous serez parfois obligé de prendre l'une de ces cartes en main, ce qui rapprochera le pion Gamle Erik du pion Vogter, et vous de la défaite ! Notez que ces cartes ne restent jamais dans votre main, et sont rarement défaussées : elles retournent dans le paquet et sont donc susceptibles de revenir vous importuner plus tard !



### 6 CARTES SBIRE (2 Lindorms, 2 Mares, 2 Gengangers)

Ces cartes représentent les Sbires (valeurs 4/4/3/3/2/2) que vous devez vaincre afin de remporter la partie.



### 8 CARTES ARBRE

Ces cartes forment l'aire de jeu, et sont double-face : Sain et Endommagé.

**Notez :** pour faciliter la lecture de ces règles, « carte(s) Allié », « carte(s) Adversaire », « carte(s) Sbire » et « carte(s) Arbre » seront abrégées en : « Allié(s) », « Adversaire(s) », « Sbire(s) » et « Arbre(s) ».



### 4 CARTES VOGTER

Ces cartes présentent les actions que vous pourrez entreprendre durant le jeu.



1 PION VOGTER



1 PION GAMLE ERIK

**Notez :** pour faciliter la lecture de ces règles, « pion Vogter » et « pion Gamle Erik » seront abrégés en « Vogter » et « Gamle Erik ».

## MATÉRIEL DES MODULES

Ces modules vous sont présentés en pages 12 et 13, et peuvent être ajoutés au jeu de base (indépendamment ou combinés).

### Module d'extension : Les Lygtemands s'en mêlent



### 6 CARTES LYGTEMAND

1 CARTE VOGTER  
La Conciliation de Vogter



### Module d'extension : Secours



6 JETONS GLAND  
(3 paires de jetons  
identiques)



5 JETONS OTAGE  
(dont un jeton x2)

1 CARTE VOGTER  
Le Secours de Vogter



## RÈGLES DU JEU DE BASE

### MISE EN PLACE

- 1 Placez 6 Arbres sur leur côté Sain en un cercle (remettez 2 Arbres dans la boîte).
- 2 Placez Vogter et Gamle Erik sur deux Arbres séparés par deux autres arbres.
- 3 Placez les 6 Spires en une ligne.
- 4 Placez les cartes Vogter à portée de main.
- 5 Mélangez les Alliés et les Adversaires afin de former un paquet (laissez de la place pour une pile de défausse).
- 6 Piochez des cartes du paquet et posez-les face visible en une ligne jusqu'à ce que vous ayez révélé trois Alliés (mettez les Adversaires de côté). Cette ligne de 3 cartes constitue le Futur.
- 7 Chaque joueur/joueuse pioche une carte du paquet pour constituer sa main de départ. Si un Adversaire est pioché, il est mis de côté et une autre carte est piochée (jusqu'à ce qu'un Allié soit pioché).
- 8 Re-mélangez dans le paquet tous les Adversaires ainsi mis de côté.
- 9 La dernière personne à avoir vu un blaireau commence.

### Ajuster la difficulté

Pour un jeu plus difficile, commencez la partie avec un Arbre (ou plus...) sur son côté Endommagé (avant de placer Vogter et Gamle Erik).

Pour un jeu plus facile, ajoutez un ou deux Arbres à la Forêt pendant la mise en place. Ces Arbres peuvent être placés sur leur côté Sain ou Endommagé, suivant le degré de facilité voulu.

**Note de l'auteur :** à difficulté standard, gagner en solo 3 parties sur 4 est possible mais arriver à cela pourrait vous demander d'accumuler un peu d'expérience. Le jeu multi-joueurs est un peu plus difficile, ainsi que la combinaison des deux modules inclus ; n'hésitez pas à ajouter un ou deux Arbres à la Forêt pour vos premières parties.





Mise en place pour deux joueurs (difficulté standard).

### Déplacement

Vogter et Gamle Erik se déplacent toujours d'un Arbre vers l'Arbre directement adjacent.

Si jamais les deux se retrouvent sur le même Arbre, la partie est perdue !

Le cercle d'Arbre représente à quel point Vogter est loin et bien caché de Gamle Erik, non leurs positions concrètes :

- Vogter se déplace toujours dans le sens horaire pour s'éloigner de Gamle Erik.
- Quand Gamle Erik se déplace dans le sens horaire , il se rapproche de Vogter ; si un effet vous permet de déplacer Gamle Erik dans le sens antihoraire , cela veut dire qu'il perd la trace de Vogter.

Gamle Erik est juste derrière Vogter (dans le sens horaire), cela veut dire qu'il l'a presque rattrapé !



Vogter est juste derrière Gamle Erik (dans le sens horaire), cela veut dire qu'il est aussi loin de lui que possible (et ne peut donc pas faire de mouvement supplémentaire).



## DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, chaque joueur/joueuse doit choisir une action sur une carte Vogter et la réaliser.

Dans le jeu de base, vous avez le choix entre 4 cartes Vogter (les actions seront expliquées en détail aux pages 8 à 11).



### L'APPEL DE VOGTER

Il vous faudra beaucoup d'Alliés pour l'emporter. Cette action vous permet de prendre un Allié du Futur et de l'ajouter à votre main (ou d'écartier, du moins provisoirement, un Adversaire du Futur).



### LE GAMBIT DE VOGTER

Si le Futur ne contient pas la carte qu'il vous faut, ou est corrompu par trop d'Adversaires, cette action vous permet de le renouveler avec d'autres cartes. Mais cette action vous oblige également à endommager un Arbre, ce qui pourrait réduire la taille de la Forêt (et faciliter la capture de Vogter).



### LE COMMANDEMENT DE VOGTER

Cette action vous permet d'utiliser les Alliés de votre main, soit en les plaçant dans la Forêt, soit en les défaussant pour bénéficier de leurs pouvoirs.



### LA COLÈRE DE VOGTER

C'est l'action qui vous permettra de retirer les Sbiens du jeu afin de remporter la partie.

#### Notez :

- Les cartes Vogter restent disponibles durant toute la partie.
- Il est permis de choisir la même action plusieurs tours de suite.
- Si une carte a plusieurs étapes, vous devez toutes les résoudre.
- Si une carte a plusieurs actions différentes, vous devez choisir l'une de ces actions (dans le jeu de base la carte Le Commandement de Vogter vous donne le choix entre Position et Mission ; dans l'extension « Les Lygtemands s'en mêlent » la carte La Conciliation de Vogter vous donne le choix entre Rallier et Impliquer).

## APRÈS VOTRE ACTION DU TOUR :

- Si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devez vous défausser des cartes en excès jusqu'à n'en avoir que 5.
- S'il y a moins de 3 cartes dans le Futur, vous devez le compléter.

### Compléter le Futur



- ① Si, à la fin de votre tour, il y a moins de 3 cartes dans le Futur, vous devez le compléter.



- ② Faites glisser les cartes restantes vers la gauche afin de remplir les places vides.



- ③ Révélez des cartes du paquet, une à une, jusqu'à ce qu'il y ait 3 cartes dans le Futur.

Il est permis de montrer votre main à vos partenaires, et de discuter des meilleurs choix, mais durant votre tour, c'est vous qui avez le dernier mot sur ce qu'il faut faire.

Jouez à tour de rôle jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit atteinte.


## FIN DU JEU

### Victoire/Défaite:

- La partie est immédiatement gagnée dès que le dernier Sbire est retiré du jeu.
- La partie est immédiatement perdue si Gamle Erik est sur le même Arbre que Vogter.

## LES ACTIONS EN DÉTAIL

### L'APPEL DE VOGTER

- 1 Si la carte la plus à gauche du Futur est un Adversaire, vous devez choisir cette carte. Sinon, choisissez n'importe quelle carte du Futur.
- 2 Vous devez résoudre l'effet décrit dans la case de gauche  (voir les explications des effets à la page 16).  
Si vous ne pouvez ou ne voulez pas résoudre cet effet dans son intégralité, vous devez faire une Pioche Risquée.
- 3 Ajoutez la carte choisie à votre main.

#### Pioche Risquée

Pour une Pioche Risquée, suivez cette procédure :

- 1 Révélez la première carte du paquet.
  - a) Si c'est un Adversaire, Gamle Erik se déplace deux fois en direction de Vogter (donc une fois dans le sens horaire, de l'Arbre où il se trouve sur l'Arbre directement adjacent, puis encore une fois dans le sens horaire de cet Arbre vers l'Arbre directement adjacent.)
  - b) Si c'est un Allié, rien ne se passe
- 2 Mettez la carte révélée au bas du paquet.

**Notez :** ensuite vous ajouterez à votre main la carte choisie dans le Futur sans devoir résoudre les effets dans la case de gauche, quelle que soit la carte révélée lors de la Pioche Risquée.

#### Défausser une carte / Mettre une carte au bas du paquet

Certains effets vous demanderont de mettre une carte au bas du paquet



: placez cette carte face cachée en-dessous du paquet.

**Notez :**


- Il ne faut pas confondre « mettre au bas du paquet » avec « défausser » : les cartes défaussées sont placées face visible dans la pile de défausse.
- Vous pouvez consulter le contenu de la pile de défausse à tout moment, mais pas celui du paquet.



## LE GAMBIT DE VOGTER

Endommagez un Arbre, puis mettez au bas du paquet autant de cartes du Futur que vous le désirez.

### Endommager/Soigner un Arbre

Si un effet vous demande d'Endommager un Arbre  :

- 1 S'il y a déjà un ou plusieurs Arbres Libres et Endommagés dans la Forêt, choisissez l'un de ces Arbres et défaussez-le.
- 2 S'il n'y a pas d'Arbre Libre et Endommagé dans la Forêt, choisissez un Arbre Libre et Sain et retournez-le sur la face « Endommagé ».

Si un effet vous demande de Soigner un Arbre :

Choisissez un Arbre Libre et Endommagé et retournez-le sur sa face « Sain ».

### Libre

Un Arbre est Libre s'il n'y a ni Vogter, ni Gamle Erik ni un Allié posé dessus.

Notez : seul un Arbre Libre peut être retourné ou défaussé.

## LE COMMANDEMENT DE VOGTER : POSITION

Choisissez un Allié de votre main et placez-le sur un Arbre qui n'a pas d'Allié posé dessus.

S'il n'y a pas d'Alliés dans la Forêt, placez cet Allié sur l'Arbre où se trouve Vogter. S'il y a déjà au moins un Allié dans la Forêt, chaque nouvel Allié doit être placé sur un Arbre sans Allié adjacent à un Arbre avec un Allié.



**Important : tous les Alliés doivent être du même type (exception : Formskifter, voir page 16).**




a) Il n'y a pas d'Allié dans la Forêt. N'importe quel Allié de votre main peut être placé sur l'Arbre où se trouve Vogter.

b) Un Trolde a déjà été placé dans la Forêt. Seul un Trolde ou un Formskifter peut désormais être placé, sur un Arbre adjacent à un Arbre occupé par un Allié.


### Notez :

- Vous ne pouvez placer ainsi un Allié que de votre main (pas directement du Futur).
- Ignorez les cases  et  (que ce soit lors du placement de l'Allié ou quand l'Allié est dans la Forêt).

**Exception :** si l'Allié présente l'icône  , une règle spéciale s'applique à cet Allié (voir Formskifter, page 16).

### Caché et exposé

Quand vous placez un Allié sur un Arbre, orientez-le parallèlement à cet Arbre. Cet Allié est considéré comme caché. Si Gamle Erik se trouve sur un Arbre où se trouve un Allié caché, il ignore l'Allié.

Certains effets vous demanderont d'exposer un Allié  . Pour ce faire, basculez cet Allié perpendiculairement à l'Arbre sur lequel il est. L'Allié est désormais exposé. Si Gamle Erik se trouve sur un Arbre avec un Allié exposé, défaussez immédiatement cet Allié.

### Notez :

- Les seules différences entre un Allié caché et exposé sont les suivantes :
  - a) Un Allié exposé est défaussé s'il se trouve sur le même Arbre que Gamle Erik.
  - b) Vous ne pouvez pas exposer un Allié déjà exposé.
- À l'exception de ces deux points, il n'y a aucune différence entre un Allié caché et un Allié exposé.
- Puisque les Alliés sont placés cachés, il est permis de placer un Allié sur l'Arbre où se trouve Gamle Erik.




CACHÉ





EXPOSÉ



## LE COMMANDEMENT DE VOGTER : MISSION

La plupart des Alliés ont un pouvoir bénéfique dans leur case de droite . Pour déclencher ce pouvoir, défaussez cet Allié de votre main. Chaque pouvoir est décrit en détail à la page 16.

**Notez :**

- Vous pouvez défausser de cette façon uniquement des Alliés de votre main (ni directement du Futur ni de la Forêt).
- La case de gauche  est ignorée lorsque vous défaussez ainsi un Allié pour bénéficier de son pouvoir  de la case de droite.

## LA COLÈRE DE VOGTER

- 1 Retirez du jeu un Sbiro dont la valeur est inférieure ou égale au nombre d'Alliés dans la Forêt.
- 2 Mélangez le paquet (et uniquement le paquet, ne mélangez jamais le paquet et la défausse).
- 3 Choisissez l'une des trois récompenses suivantes :

**Refuge :** déplacez Vogter sur un Arbre avec un Allié posé dessus, puis défaussez tous les Alliés de la Forêt.

**Notez :**

- Vogter se déplace dans le sens horaire uniquement, et uniquement à travers les Arbres qui ont un Allié posé dessus.
- Vous pouvez décider de ne pas déplacer Vogter.

**Revanche :** défaussez tous les Alliés de la Forêt, puis défaussez un Adversaire du Futur.

**Notez :** c'est la seule façon (dans le jeu de base) de défausser un Adversaire (et donc de s'en débarrasser définitivement).

**Restauration :** défaussez tous les Alliés de la Forêt, puis Soignez un Arbre (voir page 9).

**Notez :** vous devez résoudre chaque étape de cette action ; vous ne pouvez donc pas choisir La colère de Vogter si le nombre d'Alliés dans la Forêt est inférieur à la force du Sbiro le plus faible encore en jeu.

## MODULE D'EXTENSION : LES LYGTEMANDS S'EN MÊLENT

*Avec leurs lanternes, les Lygtemands trompent vos alliés, les rendant incapables de trouver les sbires de Gamle Erik. Heureusement, les Lygtemands aiment les belles histoires... Envoyez vos alliés leur en raconter, et ils changeront de camp, vous montrant le chemin à travers la forêt obscure !*

### MATÉRIEL

6 CARTES  
LYGTEMAND

Ces cartes sont  
double-face :



Trompeur



Rallié

1 CARTE VOGTER

La Conciliation de Vogter



### CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place comme décrit en page 4, avec les modifications suivantes :

- 1 Placez une carte Lygtemand au hasard sur chaque Sbiere (face Trompeur).
- 2 Placez la carte La Conciliation de Vogter près des cartes Sbiere.



Les deux actions de cette nouvelle carte Vogter sont :

#### Rallier

Vous ne pouvez pas choisir cette action s'il y a déjà sur la table un Sbiere qui n'est pas recouvert par une carte Lygtemand.

Choisissez un Lygtemand Trompeur, et mettez un Allié correspondant se trouvant dans votre main au bas du paquet (si vous avez choisi le Lygtemand avec un « ? », vous pouvez choisir n'importe quel Allié de votre main).

Ensuite, retirez ce Lygtemand du Sbiere (vous découvrez ainsi le Sbiere qui devient « vulnérable » et peut désormais être ciblé par l'action la Colère de Vogter), retournez-le sur sa face Rallié et placez-le près du Futur.

#### Impliquer

Retirez 1 Lygtemand Rallié du jeu, puis révélez des cartes du paquet jusqu'à ce que vous révéliez un Allié. Placez cet Allié au sommet du paquet, et toute autre carte ainsi révélée au bas du paquet dans l'ordre de votre choix.

OU

Retirez 2 Lygtemands Ralliés du jeu, puis révélez des cartes du paquet jusqu'à ce que vous révéliez au moins un Adversaire et 2 Alliés. Placez deux Alliés au sommet du paquet, défaussez un Adversaire, et placez toute autre carte ainsi révélée au bas du paquet dans l'ordre de votre choix.

#### Changement dans la Colère de Vogter

Désormais, vous ne pouvez cibler un Sbiere que s'il est vulnérable (c'est à dire qu'il n'a pas de Lygtemand posé sur lui).

## MODULE D'EXTENSION : SECOURS

*Gamle Erik a pris en otage certains de vos alliés, dissuadant leurs congénères d'aider Vogter. Et comme si cela ne suffisait pas, ses sbires ont volé les Semences de Vie qui auraient pu permettre à la Forêt de se régénérer. Libérez les captifs afin d'obtenir l'aide de vos alliés, et récupérez les Semences afin de garantir le renouvellement de la Forêt !*

### MATÉRIEL



6 JETONS GLAND  
(3 paires de jetons identiques)



5 JETONS OTAGE  
(dont un jeton x2)



1 CARTE VOGTER  
Le Secours de Vogter

### CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place comme décrit en page 4, avec les modifications suivantes :

- 1 Avant de mélanger le paquet, cherchez un exemplaire de chaque Allié et posez ces 5 cartes sur la table face visible. Posez un jeton Otage au hasard face visible sur chacune.
- 2 Posez la carte Le Secours de Vogter à côté de ces cartes.
- 3 Mélangez les 6 jetons Gland, posez-en un au hasard sur chaque Sbiere, puis révélez ces jetons.

### Otages

Tant qu'un jeton Otage est sur une carte Allié, vous ne pouvez pas utiliser le Commandement de Vogter sur un Allié de ce type (ni pour placer un tel Allié dans la Forêt, ni pour le défausser de votre main afin de bénéficier de son pouvoir).

**Notez** : si vous jouez avec le module Les Lygtemands s'en mêlent, vous pouvez Rallier un Lygtemand même si l'Allié qu'il montre a encore un jeton Otage.

### Le Secours de Vogter

Cette action vous permet de vous débarrasser des jetons Otage. Endommagez un arbre, retirez du jeu un jeton Otage d'un Allié (endommagez deux fois s'il s'agit du jeton x2) et posez l'Allié sur lequel était posé ce jeton Otage au sommet du paquet.

### Les jetons Gland

Quand un Sbiere est retiré du jeu, placez le jeton Gland qui était posé sur ce Sbiere au centre de la Forêt.

Si au début de votre tour, il y a deux jetons Gland identiques au centre de la Forêt, retirez ces deux jetons du jeu, et récupérez un Arbre défaussé. Posez cet Arbre dans la Forêt, sur sa face Sain, entre deux Arbres adjacents, de telle façon que Vogter ne soit pas plus éloigné de Gamle Erik.

## LE FOLKLORE

### L'ADVERSAIRE ET SES SBIRES

**Gamle Erik** apparaît dans nombre de contes populaires danois mais (cela pourra étonner) pas toujours d'une façon particulièrement terrifiante. Il est assez facile à duper, et se retrouve souvent roulé dans la farine (si pas carrément dans la boue) par un paysan plus malin (ou juste plus costaud) que lui. Il n'en reste pas moins un être redoutable, parfois battu, jamais définitivement vaincu.

Au contraire du Diable, les autres sinistres créatures qui hantent les contes folkloriques apparaissent rarement sous un jour cocasse, mais un héros courageux pourra toutefois les tuer ou les bannir de ce monde.

Le **Lindorm** est un terrifiant monstre gigantesque, traduit improprement dans certains ouvrages par « dragon » ou « serpent » (il se situe en fait quelque part entre ces deux créatures), qui garde souvent un trésor et engloutit tout imprudent qui s'approcherait de trop près, sauf bien entendu l'occasionnel héros qui parvient à l'occire.

La **Mare** est une créature mystérieuse, porteuse de cauchemars, un trait de caractère que l'on retrouve dans son nom : en danois, « cauchemar » se dit « mareridt », littéralement « la chevauchée de la Mare » (sur la poitrine ou la psyché du pauvre dormeur...).

En danois « **Genganger** » signifie « qui marche à nouveau ». D'innombrables contes folkloriques mentionnent les revenants, souvent croisés sur les chemins. Ces pauvres hères finissent souvent renvoyés sous terre (non sans avoir parfois laissé des victimes dans leur sillage...).

### LES ALLIÉS

Présentés sous un jour nettement plus amène que la bande ci-dessus, la plupart des alliés de Vogter n'en présentent pas moins de troublantes ambiguïtés.

Les **Ellefolk** peuvent fournir aide et fortune, mais leurs danses irrésistibles sont également la cause d'inquiétantes disparitions...

De même, la très séduisante **Huldre** a aussi un aspect destructeur et un inquiétant dos « creux ».

Le **Trold** est un monstre assez formidable, pas toujours méchant, mais loin d'être subtil ou délicat.

Les contes sont pleins de **Formskifters**, et si ces changeformes sont souvent les alliés les plus précieux, on les soupçonne également de pactiser avec le Diable.

Le **Nisse** est le plus casanier de tous. Parfois présenté comme assez susceptible (surtout si l'on manque de lui servir son porridge bien mérité), il est en règle générale une bénédiction pour la maison où il réside, s'occupant de tous les travaux pénibles et assurant prospérité et santé à tous les habitants.

Le guide ci-dessous vous donnera une idée de la prononciation danoise. Notez que l'accent tonique est toujours sur la première syllabe.

**Ellefolk** : aileufolk

**Formskifter** : formskifteur

**Gamle Erik** : gamleu ééric

**Genganger** : gaineganeur

**Huldre** : houlerue

**Lindorm** : linneorme

**Lygtemand** : leuctemaine

**Mare** : mareu

**Nisse** : niceu

**Skoventyr** : scovwainetur (v prononcé entre « voiture » et « wasp »)

**Trold** : troleu

**Vogter** : vwocteur (v prononcé entre « voiture » et « wasp »)

**Remarque** : « Skoventyr » n'est pas un vrai mot/nom en danois, mais la contraction de « Skov » (la forêt) et de « Eventyr » (conte de fée).

**Conception du jeu** : Morten Monrad Pedersen

**Illustrations** : Vincent Dutrait

**Développement** : Shadi Torbey

**Aide à la conception** : David J. Studley and Lines J. Hutter

**Mise en page** : Studio Emli

**Conseil culturel** : Jason Perez

**Testeurs** : Agnieszka, José Ángel Álvarez Quirós, Teresa Asplett, Amy Bills, Benjamin Brown, Kevin Brown, Samuel Brown, Ethan van Bruchem, Aernout Casier, Bill Collins, Joshua Calandrillo, Al Cottignies, Dusty Craine, Jasna Deas Mason, Evan Derrick, Chris Dettmar, Carl Devos, Sébastien Dujardin, Joost Dupon, Kevin Eastwood, A. Gerald Fitzsimons, Adelle Frank, Yannis Guerra, David Hanon, Elizabeth Hargrave, Diana Haase, Evan Hilberg, Martin Hohnhold, Chris Ingold, Joss Ives, Sonia Shéridan Jaquelin, Brian J Kendl, Robert Konigsberg, Léa Labaki, Mathieu Landry, Marvic de Ligne, Vasilis Liaskovitis, Ellen Losey, Dave Lyndon, Jolanta Majchrzak, Ludwika Majchrzak, Przemyslaw Majchrzak, Mino Marani, Mike Martins, Grant Mason, Matt McCue, Finn McKinnon, Maya McKinnon, Tyler McKinnon, Kim Meulemans, Eric Miller, Thom Mollinga, Noah Monrad Jacobsen, Henrik Mølgaard Hansen, Bernard Mouton, Sofia Näslund, Paul Newsham, Brett Nishikawa, Missy Nishikawa, Matthew O'Malley, Gregory Palmrose, Felicien Peterfalvi, Alex Peters, A.J. Porfirio, Karl Rahenkamp, Joe Rakstad, Michel Rowinski, Tim Rushby, Jerry Santos, Jedaiah Schilling, Rick Scholes, Nick Shaw, Manon Schrank, Chris Smith, Dario Solina, Jen Specht, Jamie Specht, Franziska Steiner, Colin Taylor, Lieve Teugels, Karel Titeca, Kobe Titeca, Lore Titeca, Lars Tøft, Manuel Versaen, Etienne Vienne, Dawn Vigo, Chris Voysey, Issy Waldrom, Naja Wessel Jacobsen, Alli White, Russ Williams, Daniel Wilmer, Friederike Winter, Darren Wolford, Frank Wolf, Dimitris Xenodocharis, Kenpei Yamamoto, Kenritsu Yamamoto, Kentoku Yamamoto, Christopher Yudichak as well as Ed Benckert, Eddie Guida, Larry Matson, James Schultz, Darris, et tous les testeurs du UnPub 2016 qui n'ont pas écrit leur nom.

© 2022 inPatience

100 Winston Churchill

1180 Bruxelles - Belgique

**inPatience**

[www.inpatience.com](http://www.inpatience.com)

## LES ALLIÉS

### HULDRE



Endommagez un Arbre.



Prenez deux cartes du Futur en main (il est indifférent que la carte la plus à gauche du Futur soit un Adversaire) en ignorant leurs cases de gauche. Vous pouvez prendre des Alliés et/ou des Adversaires. Vous pouvez donner une de ces cartes, ou les deux à un/une autre joueur/joueuse.

### TROLD



Exposez deux Alliés.



Déplacez Gamle Erik jusque trois fois dans le sens anti-horaire (vous pouvez décider de ne pas déplacer Gamle Erik).

### NISSE



Déplacez Vogter une fois dans le sens horaire. L'Arbre sur lequel Vogter finit son déplacement doit avoir un Allié Caché ; exposez cet Allié.



Choisissez deux Alliés de la pile de défausse et mettez les au bas du paquet. Ces Alliés doivent être de types différents et non-Nisse.

## L'ADVERSAIRE

### GAMLE ERIK



Déplacez Gamle Erik une fois dans le sens horaire.



Si cette carte se trouve dans votre main, vous devez immédiatement la mettre au bas du paquet.

### ELLEFOLK



Mettez un Allié du Futur au bas du paquet.



Regardez les 4 premières cartes du paquet. Mettez-en autant que vous voulez (de 0 à 4) dans l'ordre de votre choix au bas du paquet, et posez les cartes restantes au sommet, dans l'ordre de votre choix.

### FORMSKIFTER



Déplacez Gamle Erik une fois dans le sens horaire.



**Ce pouvoir est différent du pouvoir des autres Alliés car vous ne devez pas défausser le Formskifter de votre main pour le déclencher :** vous pouvez placer cet Allié dans la Forêt, même si un (ou plusieurs) Allié(s) d'un autre type s'y trouve(nt) déjà.

Notez que s'il n'y a que des Formskifters dans la Forêt, aucun Allié d'un autre type ne peut y être placé.