



LA BATAILLE DE NOIRÉCIF

Ma fille,

J'étais à Noirécif quand les légions du Roi d'Abyss affrontèrent celles du Nécrocamp.

Tout commença au moment du flux. Bien sûr, je combattais du côté du Roi Estran, dans les rangs des Militaires.

C'étaient les derniers échos de la Guerre des Guildes : les Militaires se trouvaient dans les deux camps, comme les Mages, les Marchands, les Politiciens ou les Cultivateurs. Je frémissons à l'idée d'affronter mes semblables.

Notre noble Roi prit alors la parole :

— N'oubliez pas pourquoi vous vous battez auflud'hui. Ce n'est pas contre les nôtres que nous bataillons. Notre ennemi est ailleurs. Derrière nos amis, nos cousins, nos frères, se dresse l'ombre du Kraken. Le dieu-monstre a juré la perte de notre cité, ne vous y trompez pas ! Ragaillardie par ce discours, je me lançai à l'assaut, sans haine en moi, entonnant les strophes de l'Hymne abyssin.

Les légions, montées sur des méduses géantes, des tortues colossales, des hippocampes démesurées, déferlèrent au bas du Noirécif. Dans la vallée abyssale, un front se créa rapidement.

Bientôt, malgré les pharillons des Mages, on ne distingua plus rien. L'eau était chargée de déchets et de sang. Les ordres luminescents devenaient indistincts. Il ne restait plus que les bruits des conques et les chants martiaux.

J'étais moi-même à califourchon sur un énorme crabe, pourfendant l'ennemi. Nous cherchions à enfonce la ligne de front en cinq lieux. Les deux armées poussaient de toutes leurs forces pour remporter les bannières, symboles de victoire.

Des héros naissaient de part et d'autres, dans chaque camp, dans chaque Guilde, accomplissant des exploits incroyables. Plus tard, ces héros devinrent, pour certains, les Fléaux dont tu vois les statues à présent dans Abyss.

Accompagnée de quelques compagnons, je parvins à opérer une percée décisive dans les rangs adverses. Les pinces de mon crabe se refermèrent sur un opposant. Je sentis le frisson de la victoire me traverser de la tête à la caude. Nous allions l'emporter.

L'ennemi qui agonisait lentement sous mes yeux, clignota faiblement.

— Tu as tort, me dit-il. Tu te trompes de combat...
Je détournai les yeux pour l'ignorer. C'était déjà le reflux. Nous avions combattu la moitié de la marée.

Soudain, de nulle part, un trident traversa les flots et vint se ficher dans mon armure, la pulvérisant. Je fus éjectée de ma monture, blessée, exposée, sans défense.

— Regarde, insista mon adversaire. Regarde pour qui tu te bats ! Je me tournai vers mon Roi qu'il me désignait d'une main tremblante. Estran demeurait superbe dans la bataille, menant ses troupes, déployant ses stratagèmes. Pourtant (était-ce un effet d'un poison frotté sur les lames du trident ?) j'entrevis, derrière son auguste silhouette, telle une aura maléfique, l'ombre sinistre du Kraken.

Je n'en crus pas mes yeux. Ce fut un frémissement de tout mon être. Le choc fut si violent qu'il faillit me tuer plus sûrement que le trident. Estran n'était donc pas celui que je croyais ? En touchant le fond, je sombrai dans un désespoir incrédule.

Ce fut un Militaire ennemi qui m'entraîna de l'autre côté de la ligne de front, vers le Nécrocamp. Je distinguai ses traits acérés, rusés, cruels. Et pourtant, cela ne parvenait pas à effacer l'horreur d'avoir été trompée.

Là-bas, au loin, à travers la brume de la bataille, je distinguais toujours la figure du Roi, désormais entachée, se profilant en ombre noire sur les lumières pâles des pharillons.

— Que vas-tu faire ? me demanda soudain le Nécrocamp de son ton doucereux. Je vois bien que tes certitudes ont été ébranlées. Dois-je te mettre à mort ? Ou bien prendras-tu place dans mes rangs ? Moi, je ne t'ai jamais menti...

Ce fut ainsi que je repris les armes.

Du côté du Nécrocamp.

Auflud'hui, j'ignore encore si j'ai fait le bon choix pour repousser le Kraken. Ton père te dira que je suis morte en héroïne à la bataille de Noirécif. Oui, j'étais à Noirécif. Mais je n'y suis pas morte, ma fille. J'étais simplement dans le camp d'en face.

L'Éclaireuse

**LES RÈGLES
EN QUELQUES
MINUTES**



BUT DU JEU

Le récit de la guerre contre le Nécrocamp raconte comment il parvint, avec ses fidèles, à infiltrer les Guildes et à retourner les Seigneurs contre leur roi. La bataille éclata au cœur de la Cité d'Abyss et opposa les Seigneurs, les frères, les mères et les amis entre eux.

Rejouez l'une des mythiques batailles du Nécrocamp contre le Roi d'Abyss. Envoyez vos légions sur les différents lieux stratégiques, gérez le moral de vos troupes et sachez prendre l'initiative au bon moment pour obtenir le plus de points de victoire ou récupérer les 5 bannières.

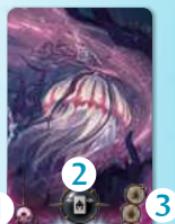
MISE EN PLACE

- A Placez le **plateau champ de bataille** entre les deux adversaires.
- B Placez les **5 pions majorité** sur leur emplacement respectif du champ de bataille.
- C Mélangez les **15 cartes héros**  pour former une pioche face cachée. Révélez les 5 premières en une file.
- D Mélangez les **31 cartes légion**  (numérotées de 1 à 31) pour former une pioche face cachée. Placez-en 2 face visible et 1 face cachée pour former une file.
- E Chaque adversaire pioche 3 cartes légion pour constituer sa main.
- F Choisissez qui incarnera le Nécrocamp et le Roi d'Abyss. Sans regarder leurs effets, prenez au hasard un des **3 pions stratagème** correspondant à votre camp. Après l'avoir consulté, placez-le face effet cachée devant vous, et rangez les autres dans la boîte.



Carte légion

- 1 La couleur et le symbole associé indiquent la Guilde de la légion.
- 2 Le numéro définit qui prend l'initiative à ce tour.
- 3 La récompense peut être un ou plusieurs points de victoire, une bannière ou rien.



Carte héros

- 1 La couleur et le symbole associé indiquent la Guilde du héros.
- 2 Le pouvoir applicable lors de son recrutement.
- 3 La récompense peut être un ou plusieurs points de victoire, une bannière ou rien.

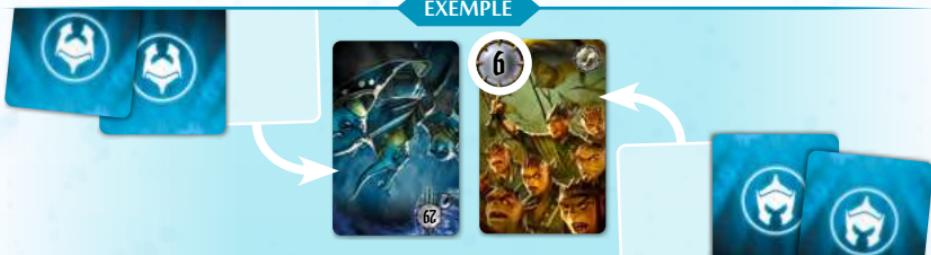


TOUR DE JEU

Déterminez l'initiative

Choisissez simultanément une légion de votre main et posez-la devant vous face cachée. Puis révélez-les en même temps. Si vous avez joué la légion avec **le plus petit** numéro, vous remportez l'initiative pour ce tour et jouez en premier.

EXEMPLE



Adversaire 1

Si vous jouez en premier, effectuez ces actions dans l'ordre.

- 1 Placez votre légion** révélée de votre côté du champ de bataille, devant le lieu de la même couleur. Si vous jouez un ambassadeur (blanc) vous pouvez le placer devant le lieu de votre choix.
- 2 Si vous remplissez les conditions nécessaires, vous pouvez recruter 1 héroïsme (voir p. 8 Recruter un héroïsme). Si vous le faites, vous pouvez ensuite appliquer son pouvoir.**
- 3 Complétez votre main à 3 cartes**, en choisissant une des 3 légions de la file, soit une des deux visibles, soit celle qui est cachée.

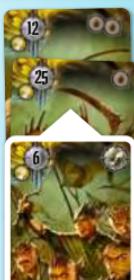
EXEMPLE



$$3 \text{ } \circlearrowleft = 1 \text{ } \triangleright$$



1



2



3



6

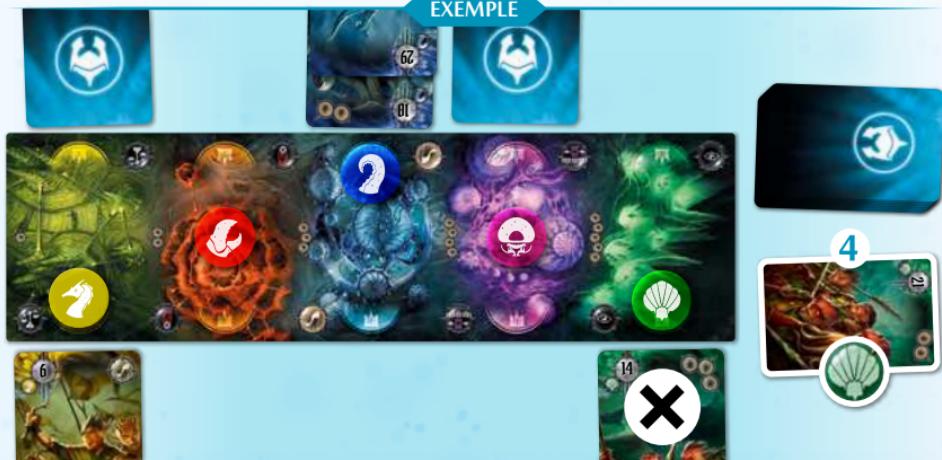
→ Adversaire 2 ←

Si vous jouez en second, effectuez ces actions dans l'ordre.

- 1 Placez votre légion révélée de votre côté du champ de bataille, devant le lieu de la même couleur. Si vous jouez un ambassadeur (blanc) vous pouvez le placer devant le lieu de votre choix.
- 2 Si vous remplissez les conditions nécessaires, vous pouvez recruter 1 héros (voir p. 8 Recruter un héros). Si vous le faites, vous pouvez ensuite appliquer son pouvoir.
- 3 Complétez votre main à 3 cartes en choisissant une des 2 légions restant dans la file.
- 4 Attaquez l'adversaire. La légion qui reste dans la file détermine le lieu où votre attaque est lancée ; si elle est face cachée, révélez-la. Vous attaquez votre adversaire dans le lieu de la même couleur que cette légion. S'il s'agit d'un ambassadeur, vous choisissez le lieu que vous voulez.

Toutes les légions de votre adversaire présentes dans ce lieu sont mises en déroute et retournées face cachée. Vous pouvez consulter à tout moment vos légions en déroute.

EXEMPLE



→ Rallier des légions en déroute ←

Lorsque vous jouez une légion devant un lieu avec une ou plusieurs légions en déroute, vous pouvez en rallier une de votre choix parmi celles-ci. Retournez-la face visible.

Recruter un héros

Recruter un héros est recommandé mais jamais obligatoire.

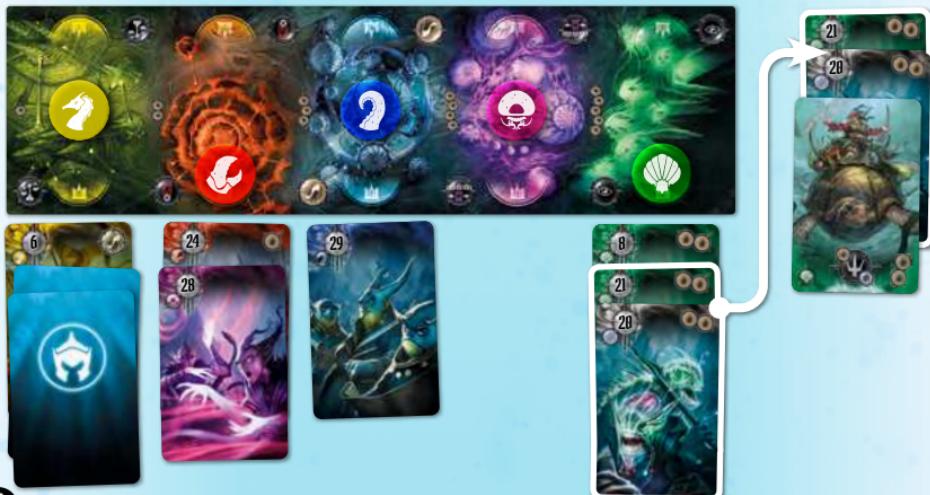
Si vous avez **3 légions face visible devant le même lieu**, vous pouvez recruter dans la file un héros de la même couleur que le lieu. S'il n'y a pas de héros de cette couleur, vous pouvez regarder les deux premiers de la pioche, choisir celui que vous recrutez et placer l'autre face cachée sur ou sous la pioche, au choix.

Si vous avez au moins **1 légion face visible devant chacun des 5 lieux**, vous pouvez recruter le héros de votre choix dans la file.

Dans les deux cas, placez le héros recruté devant vous et glissez dessous 2 des légions utilisées pour son recrutement, les autres restent en position devant le lieu. Vous pouvez ensuite appliquer son pouvoir s'il en a un, ils sont tous expliqués p. 12. Vous ne pouvez recruter qu'un héros par tour. Une fois que vous avez recrute, même si vous remplissez les conditions d'un nouveau recrutement, vous devez attendre votre prochain tour.

EXEMPLE

Le Roi d'Abyss possède 3 légions face visible devant le lieu vert, il peut recruter un héros vert. Il place dessous 2 des légions utilisées pour ce recrutement. Il ne peut pas recruter le héros jaune même s'il possède 3 légions devant le lieu jaune, car 2 d'entre elles sont en déroute et sont face cachée. S'il avait eu une légion face visible devant le lieu violet, il aurait pu recruter le héros de son choix.



← Utiliser votre stratagème →

Une fois par partie, vous pouvez appliquer l'effet de votre stratégie. Retournez alors le pion pour indiquer qu'il a été utilisé. Si vous ne l'utilisez pas, il vous rapporte 2 points de victoire en fin de partie.

← Fin du tour →

- 1 Attribuez les majorités lieu par lieu, dans l'ordre, du jaune au vert.** Sur chaque lieu, celui ou celle qui possède le plus grand nombre de **cartes légion face visible** remporte la majorité (il faut avoir au moins une carte de son côté pour prétendre à la majorité). Le pion majorité correspondant est déplacé vers l'adversaire majoritaire pour indiquer qu'il ou elle bénéficie dès à présent de l'effet de ce lieu (voir p. 11 Les effets des lieux).

EXEMPLE



Si les adversaires ont le même nombre de cartes, le pion majorité retourne au centre.

Si un adversaire perd une majorité, il ou elle ne peut plus bénéficier de l'effet du lieu.

- 2 Vérifiez le nombre de bannières que vous contrôlez.** Une bannière est contrôlée dès lors qu'elle est **visible** de votre côté, que ce soit sur des légions, un héros ou sur un pion majorité. À cette étape, si vous contrôlez 5 bannières, vous remportez la partie.



- 3 Complétez la file de légions** avec les premières de la pioche, pour en avoir de nouveau deux face visible et une face cachée.
- 4 Complétez la file de héros** avec les premiers de la pioche, pour avoir de nouveau 5 héros visibles.

FIN DE PARTIE

- La partie peut prendre fin après l'attribution des majorités, si **une personne contrôle 5 bannières**. Dans ce cas, elle remporte une victoire immédiate. Il existe 8 bannières : 5 réparties sur les légions, 1 sur le lieu bleu, 2 sur les héros politiciens (bleus).
- La partie peut également se terminer à la fin du tour, s'il n'y a **plus assez de légions pour compléter la file**. Dans ce cas, comptez les points de victoire :
 - de votre pion stratagème, s'il n'a pas été utilisé,
 - de vos héros recrutés,
 - de vos légions glissées sous ces héros,
 - des majorités que vous possédez.

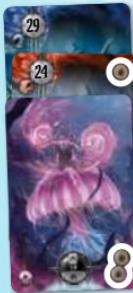
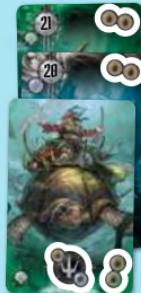
L'adversaire avec le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, celui ou celle qui possède la carte avec le plus petit numéro en main l'emporte.

Note : les cartes légion placées devant les lieux ne comptent pas, elles servent à attribuer les majorités.

EXEMPLE

- ❶ Le héros vert rapporte 2 pts + 1 pt pour chaque couleur de héros recrutés = **4 pts**. Les deux légions glissées dessous rapportent **4 pts**.
- ❷ Le héros violet rapporte **2 pts**. Les légions glissées dessous rapportent **1 pt**.
- ❸ Le joueur possède les majorités verte et violette, cela lui rapporte **9 pts**.

SCORE TOTAL : $4+4+2+1+9 = 20$ points



LES EFFETS DES LIEUX



Dès que vous possédez cette majorité, vous remportez les majorités où vous êtes à égalité avec l'adversaire.



Lorsque vous possédez cette majorité et que vous placez une nouvelle légion dans le lieu rouge, de votre côté du champ de bataille, mettez en déroute 1 légion adverse de votre choix ; elle est retournée face cachée.



Lorsque vous possédez cette majorité, elle vous donne 1 bannière.



Lorsque vous possédez cette majorité et que vous jouez une nouvelle légion violette, vous pouvez la placer devant le lieu de votre choix, de votre côté du champ de bataille. Vous pouvez par exemple placer une légion violette devant le lieu rouge et, si vous avez également la majorité rouge, vous mettez en déroute une légion adverse.



Lorsque vous possédez cette majorité, vous pouvez à tout moment consulter la légion face cachée de la file.

LES STRATAGÈMES EN DÉTAIL

Roi d'Abyss



Si vous avez 3 légions face visible devant le même lieu, vous pouvez recruter dans la file le héros **de votre choix**.



Lors d'un recrutement, si vous deviez regarder les 2 premiers héros de la pioche, **regardez-en 5**, choisissez-en 1 et mélangez les 4 autres dans la pioche.



En début de tour, réservez 1 héros de la file en l'inclinant. Votre adversaire ne pourra pas le recruter de la partie. Vous pourrez le recruter à votre tour lorsque vous remplirez les conditions nécessaires.

→ Nécrocamppe →



En début de tour, vous pouvez regarder la main de votre adversaire et choisir à sa place la légion qu'il va jouer.



Si vous subissez une attaque, vous pouvez la détourner sur un autre lieu, toujours de votre côté du champ de bataille.



Lorsque votre adversaire complète sa main, choisissez à sa place la légion qu'il prend.

← LES HÉROS EN DÉTAIL ←

← Les points de victoire ←

En fin de partie, chaque héros recruté rapporte les points de victoire indiqués dessus. Certains d'entre eux ont des comptages particuliers.



Ce héros rapporte 1 point pour chaque lieu où vous n'avez **pas** la majorité.



Ce héros rapporte 1 point pour chaque couleur différente de héros que vous avez recrutés.



Ce héros rapporte 1 point par bannière que vous contrôlez.



Ce héros double les points de victoire des légions placées dessous.



Ces deux héros rapportent chacun 3 points. Si vous avez recruté les deux, placez-les côte à côté pour obtenir les 2 points centraux supplémentaires, soit un total de 8 points.

Les pouvoirs

Note : lorsque les légions sont déplacées ou volées, elles restent dans le même état, en déroute ou non.



Vous pouvez reprendre en main une légion, en déroute ou non, placée devant un de vos lieux. Puis placez une autre légion de votre main devant le lieu de votre choix, de votre côté du champ de bataille, sans tenir compte de sa couleur.



Vous pouvez rallier jusqu'à 2 de vos légions en déroute. Retournez-les face visible.



Vous pouvez déplacer 1 de vos légions d'un lieu à un autre de votre côté du champ de bataille, peu importe sa couleur.



Vous pouvez choisir 1 légion glissée sous un héros adverse et la supprimer du jeu.



Vous pouvez voler 1 légion, en déroute ou non, sur le champ de bataille adverse pour la placer de votre côté, devant le même lieu.



Vous pouvez regarder la main de votre adversaire, puis échangez, si vous le souhaitez, l'une de ses légions avec l'une de votre main.



Lorsque vous recrutez ce héros, vous pouvez glisser dessous une troisième légion, que vous prenez où vous voulez sur votre champ de bataille.



Vous pouvez échanger un autre de vos héros recrutés avec celui de votre choix dans la file. Appliquez son pouvoir s'il en a un.



Une fois recruté, ce héros vous donne 1 bannière.



Si vous avez recruté ces deux héros, placez-les côté à côté.

Vous avez désormais une bannière.

FACTIONS



Guilde des cultivateurs



Guilde des militaires



Guilde des politiciens



Guilde des mages



Guilde des marchands



Guilde des ambassadeurs



CRÉDITS

Auteurs : Bruno Cathala, Charles Chevallier et Johannes Goupy.

Auteur de la nouvelle La Bataille de Noirécif : Fabien Clavel.

Illustrateurs : Pascal Quidault et Xavier Collette.



FR

Pensez à
donner ou recycler.



Association



Magasin



Déchèterie

<https://quefairedesdechets.fr/>

Retrouvez le roman de Fabien Clavel

Abyss : Le Trône vide

aux éditions Mnemos.



