

# MURMURE DES CHOPES ÉTERNELLES




Avant que les peuples de Cumbria ne parcourent les routes en quête de gloire, un Esprit naquit autour d'un lieu simple : une table, un feu, et une chope partagée.

Au fil des âges, Orcs, Elfes et Nains s'y retrouvèrent, déposant armes et rancunes le temps d'un soir. Les rires, les serments murmurés au fond des verres et les histoires répétées mille fois nourrirent l'Esprit, jusqu'à ce que la taverne devienne plus qu'un abri : un refuge.

L'Esprit n'élève pas de murailles et ne mène pas d'armées. Il agit par la chaleur d'un accueil sincère, par la promesse d'une tournée offerte.

Lorsque le monde gronde et que les lames s'entrechoquent, le Murmure des Chopes Éternelles s'élève encore, rappelant à tous que parfois, la plus grande force naît autour d'une taverne.

## MISE EN PLACE:

Placez 2  dans la région 5.  
Vous disposez de 4 cartes de Pouvoir uniques et de 6 figurines : 2 Nains, 2 Elfes et 2 Orcs. Placez-les à côté de votre plateau pour former une réserve.

## STYLE DE JEU:

Cet Esprit peut soutenir ses alliés et mise sur la flexibilité en plaçant des Aventuriers pour gagner de nouveaux pouvoirs.

- les Nains renforcent vos terres en apportant de la Défense
- les Elfes alimentent votre jeu en générant de l'Énergie
- les Orcs exercent une pression sur les Envahisseurs grâce au contrôle et à la Peur.

Les Aventuriers sont défaussés pendant la phase du "Temps qui passe", sauf si vous les conservez grâce à vos pouvoirs Innés. Vous pouvez les envoyer en quête pour obtenir de puissants bonus. Leur bonne gestion fait toute la force de cet Esprit.

COMPLEXITÉ **MODERATE**

RÉSUMÉ  
DES  
FORCES



UTILISE



**1** TIENS DU JAMBON



VITESSE PORTEE CIBLE

AU CHOIX

L'Esprit ciblé gagne 1 pouvoir mineur.

Si vous n'êtes pas la cible, il peut le jouer immédiatement en payant son coût

SI VOUS AVEZ **3** :

Ce pouvoir peut devenir

GOX



**1** ELFE FEST



VITESSE PORTEE REGION CIBLE

**2** EXPLORATEURS

Defense 2 par dans la région

or

Ajoutez un Aventurier sur une de vos

MORO ROGERS

**0** LANCER DE NAINS



VITESSE PORTEE CIBLE

AU CHOIX

L'Esprit ciblé peut Repousser 1 de ses en emportant 1 ou 1 vers une région à **2**

SI VOUS AVEZ **3** :

Répétez ce Pouvoir

CARI CORENE



**2** PACTE



VITESSE PORTEE REGION CIBLE

**2, 1** AVENTURIER

Chaque Aventurier présent dans les régions ciblées appliquent leur effets :

- : Devient "fidèle" (Voir pouvoirs innés)
- : 1 dégâts, 1
- : Chaque Esprit présent gagne 1 Energie

JASON BEHNKE








## MURMURE DES CHOPES ÉTERNELLES




### RÈGLES SPÉCIALES



#### LES PILLIERS DE BAR




Vous disposez de 3 **Aventuriers** différents. Ils sont placés sur vos , retirés si celle-ci est détruite et déplacés avec elle si déplacée. 1 Aventurier maximum par . Ils sont tous **défaussés** lors de la phase « Le Temps qui Passe » sauf si ils sont "**fidèles**".

Cette icône  indique que vous gagnez 1 Aventurier au choix.



Chaque Aventurier active son pouvoir dans sa région :

 :  Dans chaque région, Défense 2 par 

 :  Un Esprit présent gagne 1 Énergie

 :  Rassemblez 1  ou 1 dégât

### CROISSANCE (CHOISISSEZ UNE OPTION)

 Récupérez les Cartes  
 Déplacez une Présence  
 Gagnez Énergie  
 1 Aventurier  
 Gagnez Carte Pouvoir  
 Ajoutez une Présence  
 Ajoutez une Présence  
 1 Aventurier

### PISTES DE PRÉSENCE

 1  
Énergie/Tour  
 1  
Aventurier  
 2  
2, Feu  
 2  
Déplacez une Présence 2  
 1  
Aventurier  
 3  
3, Feu  
 ANY  
Au choix  
 1  
Jouer des Cartes  
 Soleil  
 2  
2  
 Soleil OU Faune  
 Récupérer une Carte  
 3  
3, Faune

### POUVOIRS INNÉS

#### VIENS BOIRE UN COUP

VITESSE	PORTÉE	RÉGION CIBLE
	 2	

Un **Aventurier fidèle** n'est pas défaussé lors de la phase "Le temps qui passe", ni lorsqu'il est utilisé pour le pouvoir inné "En quête de gloire".

2  2  1  , Rassemblez jusqu'à 1 





3  1  3  Rassemblez jusqu'à 1  ou 1  et un 1 **Aventurier** devient fidèle




4  2  4  Rassemblez jusqu'à 1  ou 1  et un 1 **Aventurier** devient fidèle

#### EN QUÊTE DE GLOIRE





VITESSE	PORTÉE	CIBLE
	 0	AVENTURIERS

Défaussez des combinaisons d'**Aventuriers** pour obtenir des effets. Chaque **Aventurier fidèle** ne peut être utilisé qu'une fois pour ce pouvoir.

2   à  1 et 1 

1  1  Deux Esprits présent  +1

1  1  Rassemblez 1  et 2 

2  1  Un Esprit présent ajoute 1  à  1